Sperr-Domino und Domi-nosa



Wie entstand das Kreuz?

Auflösung siehe Rückseite

Für Freunde geistreicher Kurzweil

1921

Züllchow bei Stettin
Verlag der Züllchower Anstalten.

Sperrdomino

oder

das alte Dominospiel zu zweien

und

Dominosa

neue Dominospiele zur Selbstunterhaltung

Herausgegeben

von

B. S. Adler und Fritz Jahn.

3. Auflage.

Züllchow bei Stettin.
Verlag der Züllchower Anstalten.
1920.

Inhaltsverzeichnis.



Vorwort
zur ersten Auflage.

Wenn von Dominospielen die Rede ist, denken die meisten Leute gewöhnlich nur an das bekannte Familien- oder Kinderdomino. Dieses Familien- oder Kinderdomino in allen Ehren! Es wird immer eins der beliebtesten Familienspiele bleiben, wegen seiner leichten Faßlichkeit und seiner erheiternden Spielweise. Es gibt auch kaum ein Gesellschaftsspiel, an dem sich so leicht alt und jung, auch die kleinsten Kinder, beteiligen können. Den vielen offenbaren Lichtseiten des Familien- oder Kinderdominos stehen aber auch große Schattenseiten gegenüber. Für heranwachsende Kinder und Erwachsene erfordert das Spiel gar zu wenig geistige Anstrengung. Es bleibt schließlich nur ein reines Glücksspiel, bei dem von einer Vorausberechnung kaum die Rede sein kann. Es ist daher nicht zu verwundern, wenn ältere Kinder, geschweige Erwachsene dem Familiendomino nicht sonderlich zugetan sind.

Wenige Leute wissen, daß mit denselben Dominosteinen ein höchst interessantes Domino-Kampfspiel zu zweien gespielt werden kann. Dieses Dominospiel, das heute noch mit Leidenschaft in Südfrankreich, Italien und Österreich in den Kaffeehäusern gespielt wird, war früher auch in Deutschland heimisch und ist leider durch das Kartenspiel fast ganz verdrängt worden. Auf eine richtige und verständliche Beschreibung der Spielregeln dieses alten Sperrdominos — der Name rührt vom gegenseitigen Aussperren der Steine her — habe ich lange gefahndet, ohne ihrer habhaft werden zu können. Denn was die wenigen mir bekannt gewordenen Domino-Spielbücher darüber brachten und bringen, ist doch zu spärlich und zu wenig anschaulich. Jetzt bin ich durch die Bekanntschaft mit dem Erfinder der Dominosaspiele,

einem alten Herrn, der früher selbst ein eifriger Sperrdominospieler gewesen ist, endlich in den Besitz der lange gesuchten Spielregeln gelangt. Die Spielanweisung ist erschöpfend und ich bin gewiß, daß sich mit Hilfe derselben das alte geistreiche Sperrdomino bald wieder in vielen deutschen Familien einbürgern wird.

Zunächst einige Worte über die neuen Dominosaspiele. War es mir schon eine große Freude, das alte Sperrdomino wieder ausgegraben zu haben, so bin ich fast noch stolzer auf diese neue Art von Dominospielen zur Selbstunterhaltung, deren erzieherischen Wert und praktische Bedeutung ich außerordentlich hoch einschätze. Der Name **„Dominosa“** ist dadurch entstanden, daß der Erfinder, der frühere Bankdirektor O. S. Adler die Anfangsbuchstaben seines Namens O. S. A. mit dem Worte Domino verschmolzen hat.

Ich habe den alten Herrn gebeten, seiner Beschreibung der Dominosaspiele einen Aufsatz über Entstehung und Entwicklung der Dominosaspiele voranzuschicken. Mich interessiert bei jedem Spiel auch die Geschichte desselben und ich suche gern nicht nur den Fabrikanten eines neuen Spiels, sondern auch den Erfinder selbst persönlich kennen zu lernen. Ich hoffe, daß mancher der verehrten Leser mir gerade für diesen originellen Artikel Dank wissen wird. Ein gutes geistreiches Spiel hat schon manchen in Zeiten unfreiwilliger Muße über schwere Stunden der Einsamkeit und der Schmerzen hinweggeholfen. Diesem Zwecke dienen die Dominosaspiele ganz speziell. Daher empfehle ich sie außer den gesunden Mathematikern auch gebildeten schwachsichtigen oder erblindeten Leuten. Da zu den Dominosaspielen Dominosteine bis 7 : 7 (Reichweite 7) erforderlich sind und die Blindendominos im allgemeinen nur bis 6 : 6 (Reichweite 6) reichen, haben wir speziell für die Dominosaspiele besondere Blinden-Dominosteine bis 7 : 7 anfertigen lassen.

Nicht nur Bücher, sondern auch Spiele haben ihre Schicksale. Was nützt es, wenn jemand ein noch so schönes und gescheites

Spiel erdacht hat und nachher kein Verständnis bei seinen Zeitgenossen findet. Auch der gescheite Erfinder der Dominosaspiele hat seinerzeit wenig Verständnis für die Dominosaspiele gefunden — sie waren in Vergessenheit geraten. — Da ich zufällig auf dieselben gestoßen bin und sehr bald in meinem pädagogischen Wirkungskreise den erzieherischen Wert und die praktische Bedeutung der Spiele erkannte, reizte mich der Gedanke, die Spiele zur Geltung zu bringen derartig, daß ich den alten Herrn bat, seine Dominosagedanken noch einmal zu Papier zu bringen. Wie das alles gekommen ist und was mich dazu veranlaßt hat, so auf die Veröffentlichung gerade dieser Dominosaspiele zu dringen, darüber glaubte ich mich in einem besonderen Artikel „Weitere Schicksale der Dominosaspiele“ aussprechen zu müssen. Ich möchte durch diese persönlichen Bemerkungen recht vielen den Mund wässrig machen, sich auch dem interessanten Studium der Dominosaspiele zu widmen.

Ich schließe mit dem Wunsch, daß ebenso wie das alte Sperrdomino auch die neuen Dominosaspiele in recht vielen deutschen Familien Eingang finden möchten.

Züllchow bei Stettin, September 1912.

Fritz Jahn.

Vorwort
zur zweiten Auflage.

Als im Herbst 1912 die erste Auflage von Sperrdomino und Dominosa erschien, ahnte ich nicht, daß das kleine Büchlein sich soviel Freunde erwerben würde. Jetzt bin ich mitten in der Kriegszeit vor die Frage gestellt, eine neue Auflage erscheinen zu lassen. So gern ich mich der Mühe einer Neubearbeitung des Büchleins unterzogen hätte, so habe ich mich nicht dazu entschließen

können, da ich doch den erfahrenen Sperrdominospieler und den gescheiten Erfinder der Dominosaspiele O. S. Adler jetzt nach seinem Tode erst recht mit seinen eigenen Ausarbeitungen zu Worte kommen lassen muß.

Ich weiß, daß es außer Sperrdomino auch noch andere interessante Dominospielweisen für Erwachsene gibt. Ich habe auch diese gesammelt und bin gerne bereit, dieselben nach dem Kriege in einem besonderen kleinen Dominobüchlein erscheinen zu lassen. Sperrdomino bleibt aber doch Sperrdomino, und wer sich einmal in die Feinheiten dieses Spiels hat einweisen lassen, der wird immer wieder gern zu den Dominosteinen greifen. Das Sperrdomino hat den Vorzug, daß es nur von zwei Personen gespielt werden kann. Wer nicht Trick-Track oder Tokkadille oder Puff abends vor dem Schlafengehen spielen will, dem kann ich nur raten, einen Versuch mit Sperrdomino zu machen. Das Spiel ist nicht aufregend und bleibt dabei doch immer fesselnd und abwechselungsreich. — Sperrdomino ist auch ein rechtes Reisespiel, um sich auf langen Bahnfahrten mit seinem Gegenüber die Zeit zu vertreiben. Sehr gut eignen sich zum Sperrdominospiel die kleinen Fenstertische in den D-Zügen. Wie oft habe ich im Laufe der letzten 6 Jahre auf kürzeren und längeren Bahnfahrten Unterricht in Sperrdomino erteilen müssen. Es gibt ganz reizende Reise-Dominospiele in Miniatur in Holz oder Bein; auch praktische Kartendominos für die Reise sind im Handel. Für den häuslichen Gebrauch rate ich allerdings etwas mehr anzulegen. Familienspiele, mit denen ein Leben lang gespielt werden soll, müssen schon in schöner und ansprechender Form vorhanden sein.

Außerordentlichen Beifall haben auch die Dominosaspiele gefunden. Wie würde sich der alte Erfinder O. S. Adler gefreut haben, wenn er das noch erlebt hätte. Es ist wiederholt während der Kriegszeit vorgekommen, daß mir junge Offiziere regelrechte Ausarbeitungen von Dominosa-Aufgaben, die sie während der langen Lazarettzeit gemacht haben, zu etwaiger Veröffentlichung zur Verfügung stellten. Immer und immer wurde mir von den

Verwundeten bestätigt, eine wie ungeahnte geistreiche Kurzweil ihnen die Beschäftigung mit den Dominosaspielen in der langen unfreiwilligen Muße gebracht habe. — Ganz besonders eignen sich die Dominosaspiele auch für erblindete Krieger wie für Blinde überhaupt. Blindenspiele interessieren mich so wie so. Da war es mir eine große Freude, vor einiger Zeit Herrn F. W. Vogel, den blinden Besitzer einer großen Blindendruckerei in Hamburg, Hufenerstr. 120/124, kennen zu lernen. Herr Vogel als Vorsitzender des Reichsdeutschen Blindenverbandes ist der Herausgeber eines neuen illustrierten Kalenders für Familie und Haus „Sonnenschein". Ich habe Herrn Vogel versprochen, ihm für seinen nächsten Kalender einen Artikel zu schreiben: „Alte und neue deutsche Familienspiele, ein Weckruf zur Pflege des Spiels auch unter den Blinden." In diesem Aufsatz will ich ganz besonders die Blinden anregen, die Dominosaspiele zu pflegen. Herr Vogel hat sich auch bereit erklärt, in seiner Blindendruckerei billige Blinden-Dominos 7:7 nach Art der Kartendominos herstellen zu lassen, da die Blinden-Dominos mit Holzsteinen doch für Unbemittelte zu teuer sind.

Ich schließe mit dem Wunsch, daß Sperrdomino und Dominosa auch weiter trotz allen Ernstes der Zeit recht vielen abgespannten Seelen zur Entspannung und Neubelebung ihrer Geisteskräfte dienen möchten.

Züllchow bei Stettin, den 25. Juli 1918.

Fritz Jahn.

Vorwort
zur dritten Auflage.

Man holt mich jetzt viel zu Vorträgen über den Lebenswert des Spiels und die Pflege unserer alten deutschen Spiele durch das ganze deutsche Vaterland. Da habe ich bei meinen praktischen

Spielübungen Gelegenheit, dem Sperrdomino und dem Dominosaspiel Eingang in viele deutsche Familien zu verschaffen. Leider ist auf diese Weise die zweite Auflage unseres Dominobüchleins schneller vergriffen worden, als mir lieb ist. Ich habe lange geschwankt, ob man es bei den heutigen enorm hohen Herstellungskosten verantworten kann, eine neue Auflage in die Wege zu leiten. Ohne ein Handbüchlein ist aber beim Unterricht weder in Sperrdomino noch bei den Dominosaspielen viel anzufangen. Schließlich ist die Ausgabe für ein Dominobuch auch nur eine einmalige und dasselbe Buch kann in verschiedenen Familien als Orakel dienen. Wenn irgend eine Zeit, dann erfordert es die unsere, daß man sich nach angestrengter Arbeit bei den vielfachen Entbehrungen eine edle Erholung gönnt.

Zu einer Neubearbeitung des Büchleins habe ich mich auch diesmal nicht entschließen können. Bis auf einige kleine Streichungen in meinem Aufsatze: „Weitere Schicksale der Dominosaspiele“ habe ich alles gelassen, wie es war. Ich glaube das dem Andenken des alten Erfinders O. S. Adler schuldig zu sein.

Die Dominosaspiele, die ursprünglich nur als Selbstunterhaltungsspiele gedacht waren, haben sich inzwischen auch als geistreiche Gesellschaftsspiele in verschiedenen Familien eingebürgert. In diesem Falle bringen die einzelnen Spieler jeder ein kleines Reisedomino 7 : 7 mit. Einer stellt eine Dominosaaufgabe und dann wird um die Wette an die Lösung der gestellten Dominosaaufgabe gegangen. Das gibt einen edlen Wettstreit und gewährt ohne irgend welche Kosten eine wirklich geistreiche Kurzweil.

Züllchow bei Stettin, den 12. Dezember 1920.

Fritz Jahn.

Sperrdomino

oder

das alte Dominospiel zu zweien.

Domino wird mit gleichmäßig rechteckig geschnittenen Klötzchen gespielt, die man, ohne Rücksicht auf das dazu verwendete Material „Steine“ nennt. Am handlichsten sind Steine von 8 mm Dicke, 20 mm Höhe und 40 mm Breite. Rückseiten und Kanten dürfen keinerlei Merkmale haben, sind daher gleichmäßig, meist schwarz, gefärbt.

Auf der Vorderseite (Schauseite) sind dünne Platten von Knochen, Elfenbein, weißem Papier oder sonstigem hellen Material befestigt, die durch einen geraden deutlichen Strich in zwei gleichgroße Quadrate (Felder) geteilt werden, auf denen große schwarze Punkte, wie bei Würfeln, sichtbar sind.

Die auf den 6 Seiten (Feldern) eines Würfels befindlichen Punkte sind derartig verteilt, daß die Summe der auf zwei gegenüber liegenden Flächen sichtbaren Punkte stets 7 ergibt. Mit einem Würfel lassen sich nur die Zahlen 1, 2, 3, 4, 5 und 6 hervorbringen; hat man aber zwei Würfel zur Verfügung, so steigt die Zahl der Verbindungsmöglichkeiten auf 21.

Dominosteine sind nichts anderes, als die Vereinigung zwei quadratischer Würfelflächen zu einem Rechteck. Während Würfelpunkte nur für die Zahlen 1 bis 6 ausreichen, sind Dominosteine mit den 10 Grundzahlen (0 bis 9) versehen, wovon je 2 Zahlen untrennbar aneinanderhaften.

Die freigebliebenen Felder der Dominosteine gelten für die Zahl 0, die innerhalb des deutschen Sprachgebiets stets „Blaß“

genannt wird, alle anderen Zahlen sind, wie bei den Würfeln, durch Punkte ersetzt, die man sowohl aus der Nähe, wie aus beträchtlicher Ferne untrüglich ablesen kann. Das Punktsystem gewährt sofortigen Überblick über den Wert der Steine, der aus der Addition der auf den 2 Feldern vorhandenen Punkte entsteht. Im allgemeinen hält man die Steine mit wenigen Punkten für vorteilhafter, was aber nicht immer zutrifft. Man nennt die Steine, auf denen kein Feld mehr als 4 Punkte (Augen, Points) zeigt, kleine oder niedrige Steine, die andern, große oder hohe Steine. Der niedrigste Stein 0:0 (Doppelblaß) hat gar keinen Zahlenwert; der höchste Stein 9:9 (Doppelneun) gilt 18 Points. Jeder mit 2 gleichen Zahlen versehene Stein hat nur eine Benennung, z. B. Doppeleins, Doppeldrei, Doppelsechs usw., die andern Steine kann man zweifach bezeichnen, je nachdem zuerst die kleinere oder größere Zahl ausgesprochen wird. Beispielsweise wird der Stein 1:6 nach Belieben Einssechs oder Sechseins genannt.

Die Anzahl der zu einem kompletten Spiele erforderlichen Steine hängt von der Reichweite ab. Man versteht darunter die Mitwirkung sämtlicher 10 Grundzahlen von 0 bis 9, oder die Beschränkung der Mitwirkung auf die Zahlen 0 bis 8, 0 bis 7 oder 0 bis 6. Weitere Beschränkungen sind nicht gebräuchlich.

Mit zwei Würfeln können 21 verschiedene Würfe (Vertauschungen) erzielt werden. Nicht in gleichem Verhältnisse steht die Vertauschungsmöglichkeit der Grundzahlen auf Dominosteinen. Bei der höchsten Reichweite, und das ist die Zahl 9, sind nur 55 unter sich verschiedene Vertauschungen möglich, daher muß ein komplettes Spiel mit Reichweite 9 genau 55 Steine haben, deren Gesamtaugensumme 495 Points beträgt, es müssen 10 Doppelsteine vorhanden sein und jede Zahl muß 11 mal, **auf 10 Steine verteilt,** wiederkehren. Der rechnerische Durchschnittswert der 55 Steine beträgt 9 Points. Bei geringerer Reichweite verringern sich die Verhältnisse in gleichmäßiger Progression nach folgender Tabelle:

Reichweite	Zahl der Steine	Zahl der Doppelsteine	Summe aller Points	Durchschnittswert des einzelnen Steines	Wie oft wiederholt sich jede Zahl
9	55	10	495	9	11 mal auf 10 Steinen
8	45	9	360	8	10 „ „ 9 „
7	36	8	252	7	9 „ „ 8 „
6	28	7	168	6	8 „ „ 7 „

Hieraus geht hervor:

1. Reichweite und Durchschnittswert sind stets gleich.
2. Die Zahl aller Steine und die Summe sämtlicher Augen steigt oder fällt bei veränderter Reichweite in gleichmäßiger Progression.
3. Die Zahl der Doppelsteine ist immer um einen Stein höher als die Reichweite.
4. Die Wiederholung jeder einzelnen Zahl übersteigt die Reichweite stets um 2 Ziffern.
5. Die Zahl der Steine mit den sich wiederholenden Ziffern und die Zahl der Doppelsteine sind immer gleich.

Domino ist ein Zusammensetzspiel mit dem Grundprinzip: Die einzelnen Steine werden derartig aneinandergefügt, daß sich stets zwei gleiche Zahlen berühren.

Mit „offenen" Steinen wird man keine Mühe haben, dieselben passend aneinanderzusetzen und dabei sehr bald herausfinden, daß Steine mit geraden Reichweiten (6 und 8) von selbst eine zusammenhängende Kette bilden, die an beiden Endpunkten mit 2 egalen Ziffern schließt — man sagt: die Kette geht auf —, wogegen bei Steinen mit ungeraden Reichweiten (7 und 9) drei resp. fünf Steine übrig bleiben. Die Beschäftigung mit offenen Steinen gewährt keinen Reiz, da man im voraus das Resultat kennt. Teilen sich aber zwei oder mehr Personen in die auf dem

Tische verdeckt liegenden Steine und stellt sie ein jeder so auf, daß kein Dritter die Vorderseite sehen kann, so kann sich die Zusammensetzung nicht mehr so ungehindert wie vorher mit den offenen Steinen vollziehen; es treten mancherlei Hindernisse ein, die überwunden sein wollen. Hieraus ist das Unterhaltungsspiel „Domino" entstanden. Wer am seltensten von den Hindernissen betroffen wird, demnach sich als erster aller seiner Steine entledigen konnte; hat das Spiel gewonnen: er ist „Domino".

Bei so geringen Geistesanforderungen, die noch hinter denjenigen des Dame- und Mühlespiels zurückstehen, können alle Altersklassen, vom Schulkinde bis zum Greise, am großen Familientisch sich zur gemeinschaftlichen Unterhaltung vereinigen, daher ist das Spiel mit Dominosteinen als Familien- resp. Gesellschaftsdomino in der ganzen zivilisierten Welt bekannt geworden. Es regt nicht auf, man plaudert während des Spiels, Unachtsamkeit und grobe Verstöße können keinen großen Schaden anrichten, denn man spielt, um das Vergnügen zu haben, „Domino" ausrufen zu können oder um sich über die sich bildenden Figuren auszusprechen, ob dieselben einer Schlange, einem Bilderrahmen, einer Gräkborte oder sonst einem Gegenstande ähneln. Zum Gesellschaftsdomino verwendet man Steine von beliebiger Reichweite, ohne strenge Kontrolle der Vollständigkeit. Falls überhaupt Preise ausgesetzt werden, handelt es sich meist um Näschereien und wenn es hoch kommt, um wenige Pfennige.

Bei solcher Monotonie würde das Dominospiel nicht über die Kinderstube oder das Familienzimmer hinausgekommen sein, wenn in den Steinen nicht eine erstaunliche Fülle von Kombinationen schlummerte, deren gründliche Ausnutzung große Übung, Geistesanspannung, weite Vorberechnung, richtige Erfassung des günstigen oder ungünstigen Augenblicks, Vorbereitung zum Angriff und zur Abwehr usw. erforderte. Hieraus ist ein hochinteressantes, ewig wechselvolles, mit internationalen Regeln und Gebräuchen versehenes Spiel entstanden, das zwar auch auf dem Grundprinzip beruht: Domino zu werden, d. h. alle Steine abzusetzen,

aber insofern im diametralen Gegensatze zum Gesellschaftsdomino steht, als die Teilnehmer sich erst in letzter Linie mit dem Dominowerden begnügen, in der Hauptsache darauf hinarbeiten, das Absetzen der Steine gegenseitig zu verhindern, um hierdurch möglichst viele Steine mit recht vielen Augen von jeder Verbindung auszusperren. Diese Art des Dominospiels heißt daher:

Sperrdomino.

Hierzu eignen sich nur die 28 Steine mit Reichweite 6. Es sollen sich nur 2 Teilnehmer gegenseitig messen. Bei 3 oder 4 Teilnehmern ist man vielfach dem Zufall preisgegeben; bei größerer Teilnehmerzahl verflacht es zum Gesellschaftsdomino.

Sperrdomino wird in Familien nicht zu häufig gespielt. Man arrangiert daher noch keine Dominoabende, auch sitzt man nicht stunden- und nächtelang am Spieltische; aber im Klub und Café ist es sehr beliebt. Das Geldinteresse hierbei geht über einige Nickelmünzen oder den Wert einer Tasse Kaffee gewöhnlich nicht hinaus. Die absichtliche oder unabsichtliche Figurenbildung ist gänzlich ausgeschlossen, man setzt die Steine doppelreihig in gerader Linie hart aneinander, um sie stets mit einem Blick übersehen zu können.

Nachdem durch irgend einen Modus entschieden ist, wer zuerst „aussetzt", entnimmt jeder der beiden Partner den auf dem Tische verdeckt liegenden, vorher durchgemischten 28 Steinen 7 Stücke und der eine Teilnehmer setzt aus. Im weiteren Verlauf beginnt der Gewinner die neue Partie. Es liegen nun noch 14 verdeckte Steine auf dem Tische, von denen jeder Teilnehmer, sobald er an der Reihe des Ansetzens ist, eine beliebige Anzahl Steine in Besitz nehmen kann, es müssen aber schließlich zwei verdeckte Steine, Talon genannt, liegen bleiben, die überhaupt nicht ins Spiel kommen. Die kleinste Augenzahl des Talons beträgt 1 Point (0:0 und 0:1), die größte 23 Points (6:6 und 6:5). Die beiden Talonsteine bleiben den Teilnehmern unbekannt, bis der eine oder der andere im Laufe der Partie, früher oder später, Kenntnis davon erlangt.

Als Spielgesetz ist strengstens zu beachten:

a) Wenn ein Partner bedienen kann, so ist er, **falls noch Kaufsteine auf dem Tische liegen, nicht** gezwungen, sofort anzusetzen, sondern er kann sich von den Kaufsteinen eine beliebige Anzahl aneignen; sobald er aber aufgehört hat zu kaufen, muß er bedienen.

b) Ist ein Partner nicht imstande zu bedienen, so darf er, **falls noch Kaufsteine auf dem Tische liegen, nicht** sagen, **„ich passe"**, sondern er **muß** kaufen **und zwar solange kaufen,** bis er einen passenden Stein gefaßt hat. Erst nachdem er **alle Kaufsteine** aufgenommen hat (zwei Talonsteine müssen stets liegen bleiben) und trotzdem nicht bedienen kann, dann muß er sagen, **„ich passe"**, wodurch das Recht des Ansetzens auf den andern Teilnehmer übergeht.

c) Wer absichtlich oder unabsichtlich „paßt", verfällt in eine (vorher verabredete) Strafe von 50 bis 100 Points.

Gewinn oder Verlust werden durch die Augenzahl der nicht abgesetzten Steine festgestellt und aufgeschrieben. 100 gewonnene Points nennt man eine **Reihe;** sie kann in **einer** Partie **„gemacht"** werden; aber vorsichtige Spieler bringen es auf 20 Partien, bevor der eine 100 Points erreicht hat. Wer von drei Reihen, zu je 100 Points, zwei Reihen gewinnt, hat das **Rennen** und zugleich 10 Pfennige gewonnen. Zwei sofort hintereinander gewonnene Reihen gelten als Matsch und bringen 20 Pfennige ein. In manchen Gegenden besteht das Rennen aus 5 Reihen, wovon 3 Reihen, zu je 100 Points, gewonnen werden müssen.

Der Wert eines Points schwankt hiernach zwischen 1/30 und 1/50 Pfennig. Ebensowenig wie Schach ist Sperrdomino ein Hasardspiel.

Die Zahl 7, obgleich in Dominosteinen mit Reichweite 6 nicht enthalten, spielt, ihrer Unteilbarkeit halber, eine gewichtige Rolle.

1. Jeder Teilnehmer erhält zuerst 7 Steine und 2mal 7 Steine bleiben verdeckt auf dem Tische.
2. Es sind 7 Doppelsteine im Spiele, deren geschickte oder unbedachte Verwendung ebenso oft den Ausschlag für den Gewinn wie für den Verlust einer Partie gibt.
3. Von größter Bedeutung sind die 7mal 7 Steine, auf denen sich je 8 gleiche Zahlen wiederholen, z. B. 0 : 4, 1 : 4, 2 : 4, 3 : 4, 4 : 4 (Doppelstein), 5 : 4 und 6 : 4.

Ausdrücklich sei hier hervorgehoben, daß beim Sperrdomino niemals von 8 gleichen **Zahlen** gesprochen wird, sondern von je **7 Steinen,** auf denen 8 gleiche Zahlen, also Zahlen von einer Sorte, verteilt sind. Es sind nur vier verschiedene Arten der Verteilung möglich. Entweder sind alle 7 Steine der gleichen Serie in einer Hand oder der eine Partner besitzt 6 resp. 5 resp. 4 Steine der gleichen Sorte, dann muß oder kann der andere Partner 1 resp. 2 resp. 3 Steine derselben Sorte haben. Die verschiedenen Gruppierungen haben folgende Bezeichnung:

a) Alle 7 Steine in einer Hand nennt man die „Blase".

b) 6 Steine in einer Hand, dabei der zugehörige Doppelstein, heißen „Überforsche".

c) 6 Steine in einer Hand, ohne den zugehörigen Doppelstein, nennt man „Kleine Überforsche".

d) 5 Steine in einer Hand, mit dem zugehörigen Doppelstein, heißen „Hauptforsche" oder kurzweg „Forsche".

e) 5 Steine in einer Hand, ohne den zugehörigen Doppelstein, heißen „Kleine Hauptforsche" oder „Kleine Forsche".

f) 4 Steine in einer Hand, dabei der zugehörige Doppelstein, involvieren eine Gefahr und führen den Namen „Klemme".

g) 3 Steine in einer Hand, ohne Doppelstein, gelten als Vorzug und heißen „Falle".

Andere Gruppierungen, z. B. 4 Steine ohne Doppelstein oder 3 Steine, dabei der Doppelstein, bedürfen keiner besonderen Bezeichnung.

Der Neuling glaubt gewöhnlich, je mehr Steine einer Sorte man besitzt, um so überlegener müsse man dem Gegner sein. Das Gegenteil ist bis zu einer gewissen Grenze der Fall.

Eine ganz besondere Feinheit des Sperrdominos liegt in der Kunst, dem Gegner diejenigen Steine „herauszutreiben", die er durchaus nicht von selbst ins Spiel bringen will. Mit der Blase vermag man den Gegner nicht zum Ansetzen *eines einzigen* Steines zu zwingen und durch die Überforsche kann man nur *einen* Stein heraustreiben. Bei so geringer Wirkung hat das numerische Übergewicht nur bedingten Wert, da man, um nicht durch den eigenen Kraftüberfluß gehemmt zu sein oder darin zu ersticken, sich erst von der eigenen Last befreien und schließlich zufrieden sein muß, nicht mit einem Teil der ganzen Blase oder der Überforsche „sitzen" geblieben zu sein.

Lediglich mit Hilfe einer Hauptforsche kann man den Gegner von Anfang an derartig bedrängen, daß er zunächst die in seinem Besitz befindlichen beiden Mittelglieder der Hauptforsche ansetzen muß, worauf sehr bald der Augenblick einzutreten pflegt, die Kette zu schließen und zugleich die Partie zu „sperren".

So leicht sich diese Art der Ausnutzung der Forschen liest, so schwierig und zweifelhaft ist die Durchführung, da der Gegner in seinen Steinen gewöhnlich auch irgend eine oder mehrere Forschen besitzt, die er gleichfalls zum „Sperren" ausnutzen will. Hieraus entwickelt sich der gegenseitige Kampf, dessen Resultat zumeist von der rechtzeitigen, aber haushälterischen Verwendung der Doppelsteine abhängt.

Unter gewandten Spielern tragen fast alle Partien den mehr oder weniger ausgeprägten Charakter von „Sperrpartien", sie mißlingen aber häufig, namentlich, wenn ein zur zusammenhängenden Kette erforderlicher Stein im Talon liegt.

Je zeitiger die Sperre eintritt, um so größer der Erfolg. Frühestens kann die Sperre beim Ansetzen des 13. Steins ermöglicht werden. Der höchst zu erreichende Gewinn beträgt 120 Points. Eine derartige Sperrpartie ist am Schlusse genau beschrieben.

Gelegenheit zur künstlichen Sperre bietet sich oft genug, die Sperre kann aber natürlich nur durchgeführt werden, wenn ein Partner auf Grund schneller und zuverlässiger Berechnung die Gewißheit erlangt hat, daß in seinen absichtlich mit auszusperrenden Steinen weniger Augen als in denjenigen des Gegners enthalten sind. Die Vorausberechnung wird dem die Absperrung betreibenden Teilnehmer keine sonderlichen Schwierigkeiten bereiten, sobald ihm während des Spiels bekannt geworden ist, welche zwei Steine im Talon liegen.

Angenommen, mit dem 18. Steine würde die Partie gesperrt werden können und es zählten diese 18 offen auf dem Tische liegenden Steine 105 Augen, so müssen die restlichen, von der weiteren Mitwirkung ausgesperrten 10 Steine, darunter zwei Talonsteine, zusammen 63 Augen enthalten. Ist im Laufe des Spiels dem die Absperrung betreibenden Teilnehmer bekannt geworden, daß im Talon beispielsweise die beiden Steine 1 : 5 und 2 : 6 = 14 Points liegen, so weiß er, daß auf den restlichen, *im Besitz* **beider** *Partner* befindlichen 8 Steinen genau 49 Points vorhanden sein müssen. Enthalten seine Steine 24 oder weniger Augen, so sperrt er unbedingt ab und macht einen Sackschlag von 63 Points, andernfalls muß die Absperrung unterbleiben.

So lange den Partnern der Talon unbekannt ist, daher die Augenzahl der Talonsteine zwischen den beiden Extremen 0 : 0 + 0 : 1 = 1 Point und 5 : 6 + 6 : 6 = 23 Points schwanken kann, wird, des zu großen Risikos wegen, gewöhnlich die vorzeitige Absperrung unterbleiben. Wer sich aber durch Übernahme eines nicht zu großen Risikos von seiner Vorliebe für schnelle Sperre nicht zurückhalten läßt, konstruiert sich ein beschränktes Risiko,

indem er jeden ihm unbekannt gebliebenen Talonstein für den Durchschnittswert von 6 Augen (also zwei unbekannte Talonsteine für 12 Augen) gelten läßt und nun die angenommene Zahl 12, die genau in der Mitte zwischen den beiden Extremen 1 und 23 liegt, als Grundlage seiner Berechnung benutzt. Bei dieser Berechnungsart kann der Erfolg ebenso oft zu Gunsten, wie zum Schaden des spekulationslustigen Spielers ausfallen. Nach erfolgter Sperre ergibt sich aus den umgewendeten Talonsteinen sofort das Resultat. Lagen im Talon mehr als 12 Augen, so war die Sperre mißglückt und der Spekulant verliert ebenso viele Points, als er durch die Sperre zu erlangen hoffte.

Gewöhnlich sind alle Steine (natürlich mit Ausnahme der Talonsteine) im Spiel und jeder Teilnehmer besitzt wenigstens eine Hauptforsche, zuweilen sind aber alle 7 Forschen im Gange und trotzdem kann entweder gar keine Sperre oder nur ganz zuletzt eine ganz unwesentliche Sperre zustande gebracht werden. In solchem Fall, wenn sich bestimmte Ziele nicht durchführen lassen, schwanken die Chancen hin und her und man sucht eiligst die höchsten Steine abzusetzen. Große Gewinne sind dabei nicht zu erzielen.

Jeder Doppelstein besitzt zwei sich schnurstraks gegenüberstehende Eigenschaften: Gewalt und Last. Als Bestandteil einer Forsche hat er Kraft und Macht, als Bestandteil einer Klemme verwandelt er sich in Plage, denn stets ist er der Gefahr des „Ausgesperrtwerdens“ ausgesetzt und mit der gelungenen Aussperrung geht meistens die Partie verloren. Hieraus hat sich die Regel entwickelt, beim Beginn der Partie einen möglichst hohen Doppelstein auszusetzen, der dann natürlich nicht mehr ausgesperrt werden kann.

Hat Teilnehmer A beispielsweise die Steine 0:4, 2:4, 3:4 und 4:4, so trachtet B, wenn ihm keine besseren Gewinnaussichten winken, das Absetzen der gegnerischen 4:4 zu verhindern. B wird keine seiner 3 Vieren (1:4, 5:4 und 6:4) freiwillig ins Spiel bringen, sondern sie nur zum „Zusetzen“ benutzen, indem er, so oft der Gegner eine Viere freiwillig oder erzwungen ins Spiel bringt, sofort die 1:4 resp. 5:4 resp. 6:4 ansetzt und dadurch die 4:4 aussperrt. Die Absicht und Ausführung der Aussperrung eines Doppelsteins belegt man mit dem Ausdruck „Halten auf den Doppelstein“, abgekürzt von Festhalten eines Doppelsteins.

Es ist hochinteressant zu beobachten, wie ein geschickter Spieler den gegnerischen Doppelstein abfängt und gleichzeitig sich der eignen Steine entledigt. Am hartnäckigsten entbrennt der Kampf um den Doppelstein, wenn zugleich um den Matsch gestritten wird.

Garnicht so selten liegt der auszusperrende Doppelstein im Talon und beide Spieler besitzen die dazu gehörigen Fallen. Jeder nimmt natürlich an, der Gegner müsse den Doppelstein besitzen und da ein jeder auf denselben Doppelstein „hält“, benützen sie ihre eigenen Steine ganz falsch und verderben sich ihre andern Chancen. Durch derartige und ähnliche irrige Annahmen werden natürlich die vorsichtigsten Vorausberechnungen über den Haufen geworfen.

Die beiden Talonsteine verleihen dem Sperrdomino einen unerschöpflichen Reiz durch die stets wechselnden Überraschungen und Enttäuschungen. Es denkt weder der eine Teilnehmer daran, daß sein bombensicheres Spiel durch einen im Talon ruhenden Stein nicht nur zertrümmert werden kann, sondern unbarmherzig zertrümmert wird, noch ahnt ein anderer Teilnehmer, der seine Partie für unrettbar verloren hält, daß im Talon sein Gewinnstein ruht.

Das unerfreulichste Bild liefern die äußerst selten erscheinenden Partien, in welchen beide Teilnehmer in ihren ersten 14 Steinen sämtliche Doppelsteine aufgenommen haben. Da getraut sich keiner, hoffnungsvoll in die Kaufsteine zu greifen, weil jeder die vielen Klemmen fürchtet. Es wird nur notgedrungen gekauft, um bedienen zu können, daher endigen solche Partien, obwohl noch eine Menge Kaufsteine vorhanden sind, vielfach mit einem „Domino“.

An dieser Stelle muß hervorgehoben werden, daß, wenn außer den Talonsteinen auch andere Steine nicht am Spiele teilgenommen haben, die Augen sämtlicher, verdeckt auf dem Tische liegen gebliebener Steine, bei der Gewinn- oder Verlustberechnung vollständig unberücksichtigt bleiben.

Aus den vorstehenden gedrängten Angaben über die Hauptvorgänge wird man sich eine Vorstellung vom Wesen des geistvollen Sperrdominos machen können. Einen weiteren Einblick in den Gedankengang der Teilnehmer, in die Handhabung und den jähen Wechsel der Chancen bietet die nachfolgende ziemlich ausführliche Beschreibung des „größten Schlußspiels."

Sperrdominopartie

mit den höchst erreichbaren Chancen von 120 Points.

Die Partner haben folgende Steine aufgenommen:

A 1 : 1, 1 : 2, 1 : 3, 1 : 6, 0 : 4, 0 : 5 und 4 : 6,

B 0 : 0, 0 : 2, 0 : 3, 0 : 6, 1 : 4, 1 : 5 und 4 : 5.

Qualität und Sortiment der Steine sind ganz gleichartig.

A hat 4 Einsen (die Klemme), 2 Blassen, 2 Vieren, 2 Sechsen, 1 Zwei, 1 Drei und 1 Fünf.

B hat 4 Blassen (die Klemme), 2 Einsen, 2 Vieren, 2 Fünfen, 1 Zwei, 1 Drei und 1 Sechs.

Jeder Partner wird mit seinen 7 Steinen sehr zufrieden sein; alle Zahlen von 0 bis 6 sind vorhanden und es überwiegen die „kleinen Steine".

Nach den bestehenden Regeln setzt A ohne Besinnen 1 : 1 aus. Hierdurch hat er sich der Einsenklemme entledigt. Die Qualität seiner Steine ist unverändert geblieben.

B folgert aus dem ausgesetzten Stein, daß A keinen höheren und zugleich gefährdeten Doppelstein besitzt; nach seiner Taxe wird A überwiegend kleine Steine, darunter mehrere Einsen haben. Am liebsten würde B garnicht kaufen, da er das Gefühl hat, auf dem Tische werden viele schwere Steine, darunter die höchsten

Doppelsteine, liegen. Er besitzt aber von den Zahlen 2, 3 und 6 nur je einen Stein, daher entschließt er sich, bevor ihn der Gegner zwingt, freiwillig zum Kaufen, in der Erwartung, seine große Schwäche in den Zahlen 2, 3 und 6 zu stärken, oder vielleicht auch eine Blaß zu ergattern, wodurch seine Klemme in eine Forsche umgewandelt würde. Der erste gekaufte Stein ist 5 : 5. Dieser verschlechtert seine Lage ganz auffällig, denn der Stein paßt garnicht zu den anderen Steinen und B kommt in die Gefahr, wenn er noch eine Fünfe kauft, sich neben der Blassenklemme noch die Fünferklemme aufgehalst zu haben. Mißmutig ergreift er einen andern Stein, es ist die 5 : 6. Der Gegner beobachtet alle Vorgänge und empfindet aus den Gesichtszügen, aus den Handbewegungen oder aus anderen Merkmalen, daß B einen recht schlechten Griff getan haben muß. B hat wirklich die gefürchtete Fünferklemme bekommen, seine Situation ist recht schlecht geworden. Um die 5 : 5 von der Aussperrung zu retten, muß er weiter kaufen. In seinem Pech hebt er die 6 : 6 auf. Wütend schlägt er auf den Tisch, sein Spiel ist geradezu trostlos geworden. Es bleibt ihm nichts übrig, als solange weiter zu kaufen, bis er wenigstens eine zu seinen Steinen passende Forsche und noch 1 Zwei oder 1 Drei erlangt hat. Nach den bisherigen schlechten Resultaten sind seine Hoffnungen so herabgedrückt, daß er im Geiste die unvermeidliche große Niederlage empfindet. Da hebt er die 0 : 1 auf. Ein Freudenstrahl huscht über sein Gesicht, er ordnet seine Steine, um sie richtig überblicken zu können, sinnt einige Augenblicke nach und hat herausgefunden, daß durch diesen Stein aus seinen trostlosen Steinen mit einem Schlage das glänzendste Schlußspiel geworden ist, daß A die Partie mit überwältigendem Erfolg verlieren muß, selbst wenn im Talon die allerungünstigsten Steine liegen bleiben. Er setzt 0 : 1 an.

Die Partie steht beim zweiten Stein auf 0 zu 1.

A hat die Veränderung wahrgenommen und kann sich den Umschwung nicht erklären. Er hätte zwar nicht nötig zu kaufen, da er aber mit den Zweien, Dreien und Fünfen gar zu schwach

beschlagen ist, muß er sich zu stärken suchen und vielleicht kann er aus den zu kaufenden Steinen folgern, was den Gegner bewogen haben mag, nach den ersten augenscheinlichen Mißerfolgen plötzlich so befriedigt zu erscheinen. A kauft sehr glücklich, zuerst 2 : 3. Dadurch ist seine große Schwäche in den Zweien und Dreien bedeutend gemildert und wenn er beim nächsten Griffe eine Fünfe bekäme, brauchte er nicht weiter zu kaufen und könnte sich mit seinen gut sortierten Steinen durchschlängeln. Er hebt hierauf die zu seinen Steinen sehr gut passende 2 : 4 auf. Da er aber doch gern eine Fünfe haben möchte, greift er zu und bekommt die 2 : 2. Sein gutes Sortiment hat sich dadurch verschlechtert, denn er ist in die Zweierklemme geraten. Um die 2 : 2 nicht durch Aussperrung zu verlieren, muß er sich irgend eine Forsche zu erkaufen suchen und hebt nun den Stein 2 : 5 auf. Einen besseren Griff konnte A nicht machen. Aus der Zweierklemme ist die Zweierforsche geworden und auch die große Fünferschwäche ist gehoben. In heller Freude ahnt er noch nicht, daß er ein großes Spiel verlieren wird; er glaubt im Gegenteil mit seinen niedrigen und sehr gut sortierten Steinen die Partie sicher zu gewinnen, zumal er seine Forsche zugleich entwickeln kann. Indem er 1 : 2 ansetzt, ruft er dem Gegner ironisch und siegesbewußt zu: Ich danke für Ihre Großmut, Sie haben ja die besten Steine liegen gelassen.

Das Spiel steht nun beim dritten Stein auf 0 zu 2.

B hat an die Zwei seine 2 : 0 gesetzt und schmunzelt überlegen. Weiß er doch, daß es für A keine Rettung gibt.

Beim vierten Steine steht die Partie 0 zu 0.

Hätte A in diesem Augenblick die Größe der Gefahr erkannt, so würde er sie unter keinen Umständen abwenden und verringern können; er befindet sich in einer Zwangslage, daher ist es ganz gleich, welche Steine und in welcher Reihenfolge er sie ansetzt. Als fünften Stein bringt er 0 : 4.

B setzt als sechsten Stein 4 : 1 an.

Das Spiel steht, wie beim zweiten Stein, 0 zu 1.

Wenn jetzt A als siebenten Stein seine 1 : 3 ansetzt, folgt B mit 3 : 0 und der Stand beim achten Steine ist wie beim vierten Steine 0 zu 0.

A besitzt nur die 0 : 5, die er als neunten Stein bringen muß, worauf B seine 5 : 1 ansetzt, sodaß die Partie beim zehnten Steine, wie beim zweiten und sechsten Steine, auf 0 zu 1 steht.

A ist gezwungen, als elften Stein, seine 1 : 6 herzugeben, an welche B als zwölften Stein seine 6 : 0 anfügt. Nun steht die Partie, wie beim vierten und achten Steine, auf 0 zu 0.

A kann nicht mehr ansetzen, muß daher kaufen und zwar alle Steine kaufen. B setzt nun seine 0 : 0 ab. Mit diesem dreizehnten Steine ist das Spiel geschlossen. Die 13 offen liegenden Steine enthalten 48 Augen, folglich hat A mit Hinzunehmung der Talonsteine, 120 Points verloren.

A der ein so schönes Spiel in Händen hatte, ist von dem großen Verlust sehr betroffen und glaubt, einen großen Fehler gemacht zu haben; er überzeugt sich aber, daß kein Fehler vorgekommen ist, sondern daß lediglich das regelrechte Aussetzen des Doppelsteins 1 : 1 die Ursache war. Hätte er, gegen die Regel, einen andern beliebigen Stein ausgesetzt, so war jede Möglichkeit für ein so niederschmetterndes Schlußspiel ausgeschlossen.

Aus den vorgeführten Kontrasten und dem jähen Wechsel der Situation wird man sich leicht über die großen Feinheiten des Sperrdominos informieren können.



Entstehung und Entwicklung der Dominosaspiele.

In meinem kleinen Heimatsorte lebten zwei sehr, sehr alte Tanten, die fast täglich beim Nachmittagskaffee Karten spielten. Als Knabe war ich oft zugegen und es fiel mir garnicht mehr auf, wenn sich die beiden, sonst so bedächtigen Matronen während des Spiels eifrig stritten und manchmal so heftig aufeinanderplatzten, daß sie sich empört trennten und einige Tage pausierten. Dabei spielten die alten Damen nicht um Geld, sondern um „Kreidestriche", die auf einer Schiefertafel markiert wurden. Die erste Mißstimmung entstand gewöhnlich, sobald eine der Damen fortgesetzt schlechte Karten bekam. Da war nicht ordentlich gemischt oder nicht richtig abgehoben, da wackelte der Tisch und die Kaffeetassen klapperten, da fehlte die Fußbank, oder es stand ein Fenster offen.

Als eines Tages Tante Berta ihre Partnerin Julie um eine größere Anzahl von Gewinnstrichen überholt hatte, verlangte letztere, von jetzt ab um zwei Striche zu spielen. Tante Berta willigte widerstrebend ein, gewann weiter und ihre Gewinnstriche wuchsen doppelt. Nun sagte Tante Julie: „Jetzt spielen wir um 4 Striche", worauf Tante Berta mit allen Zeichen der Entrüstung antwortete: „Das ist mir zu teuer."

Das geschah vor reichlich 60 Jahren. Beide Tanten hatten nicht mehr viel Zeit zum Kartenspiel und Zanken, innerhalb einiger Monate wurden sie abgerufen; aber mir steht jene Situation, als beide Matronen in heftigem Streite sich wieder einmal trennten, jetzt noch in allen Einzelheiten lebhaft vor Augen und die charakteristischen Worte: „Das ist mir zu teuer" blieben mir unauslöschlich im Gedächtnis eingegraben.

Ein einziges Mal, im Alter von 17 oder 18 Jahren, habe ich wirklich um Geld gespielt und zu meinem Glück an jenem Abend in einer fremden Stadt alles, was ich besaß, verloren.

Ich konnte nicht eher weiterreisen, bis mich meine Angehörigen ausgelöst hatten.

Diese Erfahrung und die Worte: „Das ist mir zu teuer" haben mich vor jeder Spielleidenschaft und -ausschweifung bewahrt. Die Spielbanken in Baden-Baden, Wiesbaden, Homburg und Ems, welche 1873 geschlossen wurden, haben von mir zusammengenommen höchstens 20 Mark geerntet; an der Riviera habe ich mich wiederholt wochenlang aufgehalten, das Treiben in den Spielsälen von Monte Carlo täglich verfolgt, aber selbst gespielt habe ich niemals.

Weder in meinem 1861 gegründeten Hausstand, noch in den mir befreundeten Familien wurde hasardiert. Es wurde Whist gespielt ohne Schikane, der Point ½ Pfennig; später bürgerte sich Skat ein, zu ¼ und ½ Pfennig der Point. Das Spielergebnis kam in eine Kasse, woraus den Damen kleine Geschenke an Gedenktagen oder zu Weihnachten gemacht wurden.

Gleich nach dem französischen Kriege kam bei mir ein erbliches Leiden, die Gicht, zum Ausbruch, deren Heilung durch den Gebrauch von Trink- und Badekuren in den böhmischen Bädern erfolgen sollte. Seit 1874 bis 1894 bin ich ständiger Badegast in Karlsbad gewesen. Regelmäßig am 30. April traf ich in Karlsbad ein, um am 1. Mai der kirchlichen Einsegnung der verschiedenen Quellen beizuwohnen und die Kur zu beginnen.

Die strengen Kurvorschriften wurden 1874 sehr gewissenhaft innegehalten; man getraute sich nicht von der ärztlichen Verordnung abzuweichen, und dadurch entstand für jeden Kurgast eine ganz gleichmäßige Zeiteinteilung. Punkt 6 Uhr morgens nahm man das erste Glas Brunnen. Die Trinkkur war um 7 Uhr beendet, hierauf promenierte man bis 8½ und genoß in einem der Gärten den weltberühmten Karlsbader Kaffee. Bis 10 Uhr verweilte man beim Frühstück, dann trennte man sich, um in der Zeit bis zum Mittagbrot entweder die verordneten Bäder zu nehmen oder in den herrlichen Waldungen spazieren zu gehen. Ein Mittagsschläfchen war verpönt, daher ging man wieder in

die Berge oder machte kleine Ausflüge, um Nachmittag beim Konzert wieder Kaffee zu trinken und das gesellschaftliche Treiben zu beobachten. Das Theater begann sehr zeitig und war auch zeitig zu Ende. Bei hellem Tageslichte begab man sich zur Ruhe, abends 9 Uhr war Karlsbad ausgestorben.

Nach dem Kaffeetrinken, sowohl des Morgens wie am Nachmittage, vergnügte man sich durch Lektüre, Gedankenaustausch oder allerlei friedlich unterhaltende Spiele. Für Kartenspiele konnte ich mich nicht erwärmen. Das Dominospiel war mir sympathischer. Täglich wurde früh und nachmittag ein Stündchen gespielt. Dabei hätte ein uneingeweihter Beobachter wahrscheinlich den Eindruck gewonnen, daß hohe Beträge auf dem Spiele stehen, denn so vorsichtig wurde der Wert und die Wirkung jedes einzelnen Dominosteines abgewogen, aber der ganze Kampf drehte sich um den Wert einer Tasse Kaffee.

In dieser Weise verging ein Tag wie der andere. Auf mich übte die Karlsbader Kur überwiegend eine recht unangenehme Wirkung aus, indem mich fast regelmäßig am 8. oder 10. Tage die Gicht befiel. Ich konnte das Zimmer nicht mehr verlassen, quälte mich mit meinen Schmerzen einige Wochen herum und mußte mich mit dem von ärztlicher Seite unterstützten Gedanken trösten, daß das Karlsbader Wasser den schlummernden Gichtstoff heraustreibt und ich einige Monate von fernerer Gicht verschont bleiben werde. Was beginnt ein Schwerleidender, der vom Scheitel bis zu den Knieen kerngesund ist, wochenlang im fremden Badeorte? Die Tagesstunden werden doppelt lang und die Nächte nehmen kein Ende. Man kann nicht fortwährend lesen, daher sucht man andere Ablenkung und verfällt auf geradezu kindische Spielereien. Zuerst baute ich Kartenhäuser, dann versuchte ich mit mir selbst Karten zu spielen, schließlich griff ich zu Dominosteinen. Anfänglich dienten sie als Bausteine. Hierauf begann ich symmetrische Muster zusammenzulegen, bis ich auf den Gedanken kam, diese Muster und Figuren unter Festaltung der Dominospielregel zu bilden.

Aus der Verfolgung dieses Gedankens sind die Dominosaspiele entsprungen.

Ich erinnere mich noch sehr wohl der ersten mißlungenen Versuche, als ich durch regelrecht aneinanderpassende Steine ein einfaches Kreuz derartig darzustellen suchte, daß dabei alle Dominosteine Verwendung fanden. Aus dem einfachen Kreuze entstanden dann Doppelkreuze von verschiedenen Formen, Sterne, Borten, Leuchttürme und sonstige mathematische Figuren. Diese für mich neue Beschäftigung half mir im ersten Jahre über die tötlichste Langweile weg, verlor aber den anfänglichen Reiz, nachdem ich eine Regel gefunden hatte, wodurch die Steine sich, sozusagen, von selbst zusammenschließen.

Im nächsten Jahre beim Wiederauftreten der Gicht, kamen mir die Kreuze, Borten usw. geradezu kindlich vor, daher nahm ich den Gedanken auf, eine symmetrische Figur zustande zu bringen, in welcher statt zwei gleicher aneinanderstoßender Zahlen, stets vier gleiche Zahlen im Quadrat liegen sollen. Die Lösung dieser zweiten Fragestellung vollzog sich langsam, da erst eine geeignete Figur gefunden werden mußte. Der Widerstand, bevor eine solche ermittelt war, verschaffte mir Anregung und hieran anschließend auch hinreichend Zerstreuung, nachdem sowohl die Figur, wie das Prinzip der Zusammensetzung gefunden war.

Aus der quadratischen Anordnung entwickelte sich drittens die Anordnung, daß 4 gleiche Zahlen in senkrechter oder wagerechter Reihe nebeneinander liegen müssen, worauf als Nr. 4 abgeleitet wurde: 4 gleiche Zahlen sollen in einer symmetrischen Figur abwechselnd als Quadrate, senkrechte und wagerechte Reihen hervortreten.

Andere als diese 4 Arten, die später die Namen Duett-, Quadrat-, Quartett- und Quodlibetspiele erhielten, ließen sich aus Dominosteinen mit Reichweite 6 nicht herausholen. Durch Vertauschung der Steine entstanden zwar viele Abwechselungen, aber die Spiele befriedigten mich nicht, weil mit der Kenntnis der Auflösungsprinzipien die ursprüngliche Geistesanspannung zur rein mechanischen Tätigkeit wurde.

Wie der Durstende nach einem Labetrunk schmachtet, so sehnte ich mich, da ich gar zu oft aus meinem Wirkungskreis gerissen wurde, nach einer Unterhaltung von dauerndem Reiz für den gezwungenen Aufenthalt außerhalb meines Wohnsitzes. Zu Hause bedurfte ich keiner Ablenkung, da mich die Erfüllung meiner Berufspflichten auch in Krankheitsfällen vollauf beschäftigte. Die Sehnsucht nach Zeitvertreib stellte sich nur ein, wenn ich, fern von Berlin, ans Krankenlager gebunden war, daher führte ich in meinen Reiseeffekten stets ein Dominospiel mit, das mich über manche Schmerzensstunde hinwegtäuschte. Das Kästchen mit den Steinen fehlte aber 1878 in meinen Reiseeffekten, es mußte in Karlsbad Ersatz geschafft werden und man brachte mir ein bis 8 : 8 reichendes Dominospiel. Die Sieben und Achten wurden bei Seite gelegt, da zu den eben erwähnten 4 Spielarten nur Steine bis 6 : 6 gebraucht wurden. Solange ich nach den in der Zwischenzeit dem Gedächtnis entschwundenen Auflösungsregeln suchte, erfüllten die Spiele ihren Zweck, dann aber verdroß mich das monotone Zusammenlegen der Steine und ich sann nach anderer Zerstreuung.

Da schoß mir der Gedanke durch den Kopf, ob sich nicht mit Hilfe der auf dem Tische unbenutzt liegenden Sieben und Achten ein Spiel von dauerndem Interesse konstruieren ließe. — Mit der Verfolgung dieses Gedankens begann das Eindringen in das tiefe Wesen und die Leistungsfähigkeit der Dominosteine.

Nachdem ich festgestellt hatte, daß in Dominosteinen mit Reichweite 7 jede Zahl neunmal enthalten ist und daß sich in Reichweite 8 jede Zahl zehnmal wiederholt, diese beiden Zahlen sich aber nur durch 3 resp. 5 teilen lassen, hatte ich zunächst die Empfindung, daß beide Reichweiten sich zu symmetrischen Zusammenlegspielen nicht eignen. Mit Reichweite 8 war, wegen der unbeholfenen Teilungszahl 5, überhaupt nichts anzufangen, und die Teilungszahl 3 in Reichweite 7 kontrastierte gar zu sehr mit den allbekannten Gepflogenheiten des Dominospieles.

Es würde viel zu weit führen, hier zu schildern, welche gewaltsame Unterdrückung eingelebter Gewohnheiten erforderlich war, um an die Möglichkeit zu denken, daß Dominosteine sich nicht nur in Gruppen von je 2 oder 4 gleichen Zahlen, sondern auch in Gruppen von je 3 gleichen Zahlen vereinigen lassen. Nach und nach erschien mir diese Möglichkeit doch nicht ausgeschlossen zu sein. Mein ganzes Sinnen und Trachten konzentrierte sich auf die Durchführung des Problems, und wenn ich auch damals kein Resultat erzielte, so wurde ich doch während der tausendfältigen Versuche von den sonst ununterbrochenen Schmerzen abgelenkt und nahm das Gefühl mit nach Hause, daß es doch einen Weg geben müsse, die 36 Steine eines bis 7 : 7 reichenden Dominospieles zu irgend einer geometrischen Figur zu vereinigen, worin stets 3 gleiche Zahlen senkrecht oder wagerecht an einander liegen.

Bei den im folgenden Jahre fortgesetzten Bemühungen verschwand ganz plötzlich nach vielen vergeblichen Versuchen der bisherige Widerstand; — alle 36 Steine hatten sich als geschlossenes Rechteck zusammengefunden und es hatte den Anschein, als ob sich das Ineinandergreifen der Steine ganz von selbst vollzogen hätte. In meiner Überraschung dachte ich garnicht an das sofortige Aufzeichnen des Rechtecks und der Lage jedes einzelnen Steines, sondern warf die Steine zusammen, um die Formel der Zusammensetzung zu ergründen. Alle Mühe war umsonst. Ich brachte im selben Jahre nicht zum zweiten Male das geschlossene Rechteck zustande, erst später, als ich wieder einmal in einem Gichtbadeorte längeren Aufenthalt nehmen mußte, kam ich dahinter.

Nun aber besaß ich den Grundstock für das ersehnte Unterhaltungsspiel, das, je länger ich mich damit beschäftigte, an Interesse und Umfang zunahm.

Mit den als Notbehelf benutzten Duett-, Quadrat-, Quartett- und Quodlibetspielen befaßte ich mich garnicht mehr, um so intensiver mit dem neuen Spiele, dem später der Name „Terzettspiel“

gegeben wurde. Durch das schrittweise Eindringen in die vielen Abarten des Spiels wuchs die erstaunliche Mannigfaltigkeit der Zusammensetzungsmöglichkeiten, es wurden einige Anhaltspunkte entdeckt und in eine Art System gebracht, wodurch man dem blinden Zufall nicht mehr preisgegeben war, sondern mit Sicherheit auf die Bezwingung der Aufgaben rechnen konnte. Eine Richtschnur für das gesetzmäßige Ineinandergreifen der Steine wurde noch nicht gefunden, wird auch ebenso wen'g wie die Formen des Rösselsprungganges zu errechnen sein. Demnach wird den Terzettspielen der dauernde Reiz durch das Erfordernis eines gewissen Grades geistiger Anspannung erhalten bleiben.

Obwohl ich von der Eigenart und den neuauftauchenden Gesichtspunkten des Spiels sehr befriedigt war und annahm, dritte Personen würden dafür empfänglich sein, da man, ohne jedes Studium, sich ganz allein Unterhaltung und Zerstreuung verschaffen kann, fand ich in meinen Kreisen keine Begeisterung. Man sagte mir zwar mit gesellschaftlicher Beschönigung, das Spiel sei sehr nett, in Wirklichkeit hatten sich die lebenslustigen Leutchen meine Vorlage eigentlich garnicht angesehen, da ihnen das bißchen erforderliche ruhige Nachdenken wenig zu behagen schien.

Mir machte es Freude, das Material und die angelegten Register Jahr um Jahr periodisch wachsen zu sehen und es würde in meiner stillen Arbeit keine Änderung eingetreten sein, wenn nicht einige Blätter meiner Aufgaben in die Hände eines grübelnden alten Herrn gelangt wären, dessen Äußerungen mich exaltiert anmuteten, als er mir vorrechnete, wieviel Milliarden Terzettspiele in Dominosteinen vergraben seien, daß diese Spiele veröffentlicht werden müßten und daß sich alt und jung darum reißen würden.

Daraufhin ließ ich mich zur Veröffentlichung bestimmen, nachdem das Deutsche Patentamt in kürzester Zeit ohne jede Rückfrage und Erörterung 1893 das Patent unter meinem Pseudonym „Richard Osa" erteilt hatte.

Der alte Herr hatte den Spielumfang nicht zu hoch berechnet, im Gegenteil, seine Zahlen wurden von anderer Seite viel zu niedrig taxiert und es wurde nicht nur von Milliarden und Billionen, sondern von Sextillionen gesprochen. Ich habe diese Zahlen nicht kontrollieren können; mir genügte die eigene Erfahrung, daß jede Aufgabe vierzehntausendmal verändert werden kann und daß in meinem damaligen Aufgabenbestande $1\frac{1}{2}$ Millionen verschiedene Partien enthalten waren. — Aber eine arge Täuschung würde derselbe Herr erfahren haben, wenn ers erlebt hätte, daß man sich um die Spiele, die 1894 in mäßiger Auflage gedruckt wurden, durchaus nicht riß. Die äußerlich unscheinbare Ausstattung verschwand in den Läden der Buch- und Spielwarenhändler unter der Menge kolorierter großer Bilderbücher und Spiele. Kein Verkäufer war imstande, über Wesen und Zweck der Spiele auch nur eine Andeutung zu machen, denn kein einziger hatte eine Ahnung vom Inhalt der Umschläge.

Während des Druckes der Spiele verabschiedete sich ein Freund von mir vor Antritt einer Vergnügungsreise nach Ägypten, wobei die vielfach recht monotone dreiwöchige Nilfahrt zur Sprache kam. Ich übergab ihm ein provisorisch zusammengestelltes Exemplar der Spiele, um sich damit auf dem Nil bekannt zu machen. Hier in Berlin hatte er kein Verlangen dafür gezeigt. Von seinen Berichten und Erzählungen bekam ein mir bekannter Redakteur Kenntnis, der davon in seiner Zeitung Gebrauch machte. Das Referat vom Mai 1894 lautete:

> „Unter den interessanten Schilderungen eines von einem Ausfluge nach Ägypten zurückgekehrten Touristen befand sich auch die Mitteilung, daß die ganze Reisegesellschaft während ihrer dreiwöchigen Dampfschiffahrt auf dem Nil sich mit einem neuen Spiele beschäftigte, das ein Berliner Herr mitgebracht hatte. Stundenlang, so oft die Gegend einförmig wurde, saß er allein mit seinem Spiele und schien keine Langeweile zu haben. Gern hätte die Reisegesellschaft teilgenommen, aber es war nur ein Dominospiel vorhanden.
>
> Mit Ungeduld, so erzählte der Tourist, erwarteten wir den nächsten Anlegeplatz. Wir stürmten in die Bazare,

um Dominospiele zu kaufen, konnten aber nur solche, die bis 6:6 reichen, bekommen. Zum Schiff zurückgekehrt wurden die bis zu 7:7 fehlenden 8 Steine eiligst aus Papier, Holz, Pappdeckel oder aus anderen Stoffen zurechtgeschnitten, wobei sich die amüsantesten Szenen abspielten.

Ein jeder glaubte, die vorhandenen 10 Aufgaben durch sorgloses Aneinanderlegen der Steine in wenigen Minuten lösen zu können; aber es kam anders! Bei allen Teilnehmern traten früher oder später Hindernisse ein, die Steine mußten wiederholt zusammengeworfen und in andere Reihenfolge gebracht werden — bis endlich eine Dame triumphierend aufschrie: „Ich hab's!" Sie hatte wirklich die Auflösung einer Aufgabe gefunden — und nun entwickelte sich ein Wettstreit um die schnellste Lösung der übrigen neun Aufgaben. Wie viele haben dabei geseufzt, gestöhnt, gewütet und geflucht, daß sie das Richtige weder treffen noch ergründen konnten; mancher Mitreisende war so versessen, daß er sich garnicht mehr um die Gegend und um den Lauf des Schiffes kümmerte, sondern in der Kajüte bei seinen Dominosteinen blieb.

Jede neu gefundene Auflösung galt als ein Ereignis und wurde mit Hurra begrüßt. — Eines Abends, als der größte Teil der Gesellschaft sich schon zurückgezogen hatte, wurde die soeben gefundene Auflösung irgend einer Aufgabe laut proklamiert, worauf fast alle Teilnehmer sich wieder in der großen Kajüte versammelten.

Die letzte unauflöslich erscheinende Aufgabe überwand ein zwölfjähriger Knabe. Am unermüdlichsten erwies sich die Damenwelt. Ganz speziell eingenommen war eine aus viele Köpfen bestehende amerikanische Familie, deren Oberhaupt das Spiel durchaus in seinen Besitz bringen wollte, um während der Überfahrt nach Amerika die Gesetze des Spiels zu ergründen. Der Berliner Herr konnte oder wollte den Wunsch nicht erfüllen, indem er vorgab, das eine Exemplar sei ihm nur als Manuskript eingehändigt worden."

Es war dies die einzige Reklame. Wenn ich sie, nebst den Kosten der erforderlichen Klischees, zu bezahlen gehabt hätte, würde die Einnahme für die auf Grund der Reklame abgeforderten Exemplare dafür nicht ausgereicht haben. Nach und nach verkrümelte sich die Auflage. Die nackten Herstellungskosten waren gedeckt, zur Anfertigung einer zweiten Auflage lag gar keine Veranlassung vor, obgleich ich eine ganz neue Art von Gesellschaftsspielen, nach den Gesetzen der Terzettspiele (Einzelspiele) ausgebildet hatte. — Als ich die Erwerbstätigkeit aufgegeben hatte und in der Lage war, meinen Neigungen nachzuleben, konnte ich mich auch zu andern Zeiten, nicht nur bei Krankheit oder auf der Reise, mit den Terzettspielen und mit der Vervollkommnung der neuen Gesellschaftsspiele beschäftigen; meine diesbezüglichen Sammlungen nahmen stets zu.

Im Jahre 1897 korrespondierte ich mit dem Hofrat Professor Kürschner wegen Herausgabe eines deutschen Jahrbuches nach dem Muster des Pariser „Almanach Hachette". 1898 erschien auch der erste Jahrgang, an welchem ich kein anderes Interesse hatte als einige Themata angedeutet zu haben, deren Besprechung ich für ein volkstümliches Jahrbuch geeignet hielt. Im folgenden Sommer ging mich Professor Kürschner um einige Beiträge für sein 1899er Jahrbuch an; ich sandte ihm mehrere Titel meiner ungedruckten Schriften und legte einige Dominosaaufgaben bei. Postwendend ersuchte er mich um schleunige Herstellung der Beschreibung des Spiels, wodurch ich in nicht geringe Beklemmung geriet, als die andern vorgeschlagenen und höflich abgelehnten Themata nur einer letzten Durchsicht bedurften, um druckfertig zu sein, wogegen so gut wie garnichts existierte, was einer Beschreibung der Dominosaspiele ähnlich gesehen hätte. In den wenigen Begleitzeilen der Anleitung zu den 1894 gedruckten Spielen hatte ich absichtlich keine Unterweisungen gegeben, in der Annahme, der Zwang des Selbstauffindens der Hilfsmittel würde belebend und ermunternd auf jeden Interessenten wirken, aber mein aus Ägypten zurückgekehrter Freund hatte mich belehrt, die Spiele bereiten

ohne deutliche Angabe der Hilfsmittel anstatt Zerstreuung und Kurzweil, Ermüdung und Qual; er selbst hätte mit den Spielen nichts anzufangen gewußt, wenn ich ihm nicht mündliche Anhaltspunkte auf den Weg gegeben hätte.

Es mußte daher, um dem Ersuchen nachzukommen, die Beschreibung nebst Angaben der für die Auflösungen maßgebenden Hilfsmittel so unverzüglich entworfen werden, daß der Abdruck noch im Jahrbuche von 1899 geschehen konnte. Infolge des Abdrucks interessierte sich Herr Pastor Fritz Jahn, Vorsteher der Erziehungsanstalten zu Züllchow i. Pom., für die Spiele. Es fand 1899 eine Besprechung statt, die aber resultatlos verlief, weil ich, niedergedrückt durch eine bevorstehende Operation, bei welcher der Verlust des Augenlichts auf dem Spiele stand, die Mitwirkung an einer besonderen Ausgabe des Spiels ablehnen mußte.

Daß ich, hochbetagt, nach so langer Zeit an der Veröffentlichung teilnehmen würde, habe ich nicht vermutet. Herr Pastor Jahn wird sich darüber in den hierauf folgenden Zeilen aussprechen. So schließe ich diese gedrängten Angaben mit dem Wunsche, die Dominosaspiele möchten den Lesern in frohen Stunden angenehme Zerstreuung bieten, wie sie mir während eines Menschenalters auch über die schwersten Stunden hinweggeholfen haben.

Berlin SW. 68, Mai 1911.

D. S. Adler.

Weitere Schicksale der Dominosa-Spiele.

Meine Bekanntschaft mit den Dominosa-Spielen datiert bereits aus dem Jahre 1899, zu welcher Zeit ich zu meinem größten Erstaunen und zu meiner lebhaftesten Freude plötzlich in dem damals erschienenen zweiten Jahrgange von Kürschners Jahrbuch 1899 auf Seite 883 bis 892 auf den Artikel: Neue Dominospiele zur Selbstunterhaltung stieß. Meine Freude damals war sehr groß. Je mehr ich mich mit dem Inhalt des Artikels vertraut machte und dann die Spiele mit meiner Frau gemeinsam ausprobierte, um so mehr wurden wir inne, daß hier wirklich ein ganz hervorragendes und eigenartiges Geduldspiel aufgetaucht war, dessen erziehlicher Wert und praktische Bedeutung garnicht hoch genug anzuschlagen war. Natürlich brannte ich darauf, in Erfahrung zu bringen, wer eigentlich der Verfasser dieses Artikels sei. Nach meiner damaligen Auffassung hätte dieser Artikel unbedingt so bald als möglich in einer Sonderausgabe erscheinen müssen. Jetzt erst kannte ich doch wenigstens eine geistreiche Verwendung für die rätselhaften Dominosteine, deren erziehlichen Wert ich bis dahin nur für die kleinsten Kinder anerkennen konnte. Im stillen hoffte ich auch schon fest darauf, daß mir der geheimnisvolle Unbekannte endlich auch zu den langersehnten Spielregeln des alten Sperrdominos verhelfen würde. Ich schrieb also zunächst an den Herausgeber von Kürschners Jahrbuch und erhielt die umgehende Nachricht, daß der Erfinder der Dominosaspiele und der Verfasser des Artikels „Neue Dominospiele zur Selbstunterhaltung" ein Bankdirektor a. D. O. S. Adler in Berlin wäre. Nun glaubte ich schon am Ziel zu sein. Das Resultat der ersten Unterredung im Jahre 1900 zwischen dem Erfinder und mir war aber ein wenig erfreuliches. Ich traf in dem Erfinder des Spieles einen älteren Herrn, der unmittelbar vor einer sehr ernsten Augenoperation stand und der gar keine

Lust verspürte, sich in diesem Zustande mit einer Sonderausgabe seiner Dominosaspiele zu befassen. Dazu kamen natürlich die wenig ermutigenden Erfahrungen, die der alte Herr bisher mit seinen Dominosaspielen gemacht hatte.

O. S. Adler hatte auf Anregung eines Freundes bereits im Jahre 1894 im Verlage von Friedheim & Sohn, Berlin O., unter seinem Pseudonym Richard Osa 2 Kollektionen Dominosaspiele erscheinen lassen, die aber trotz des mäßigen Preises von M. 1,— und trotz des deutschen Reichspatentes, mit dem sie ausgezeichnet waren, nur sehr geringen Absatz fanden. Die Schuld an dem schlechten Erfolg dieser Erstausgabe der Dominosaspiele trugen wohl verschiedene Umstände. Einmal fehlten diesen Dominosaspielen eine ausführliche Spielanweisung, ohne welche die meisten Leute mit den gestellten Dominosaaufgaben doch nichts rechtes anzufangen wissen. Dann war die Ausführung doch auch eine zu schlichte und zu wenig in die Augen fallende. Schließlich fehlte auch den Verkäufern dieser Spiele ohne spezielle Anleitung jedes Verständnis für den wertvollen Inhalt der beiden schlichten Kollektionen.

Ich komme zurück auf meine erste Unterredung mit O. S. Adler. Wenn ich auch natürlich nicht unfreundlich behandelt wurde, so wurde ich doch vorläufig bestimmt abgewiesen. Es wurde mir anheim gegeben, evtl. nach einer bestimmten Frist noch einmal in dieser Angelegenheit vorzusprechen. Als vorläufiger Trost wurde mir dabei je ein Exemplar der verunglückten ersten Ausgabe der Dominosaspiele mit auf den Weg gegeben. Ich zog damals ziemlich traurig meine Straße. Nicht nur Mißmut wegen meiner verunglückten Dominopläne war es, was mich niederdrückte, sondern vor allem herzliches Mitgefühl mit dem schwer heimgesuchten greisen Erfinder, den ich mir viel fröhlicher und heiterer vorgestellt hatte.

Nach diesem ersten Mißerfolg blieb mit nichts anderes übrig, als mich vorläufig mit Kürschners Jahrbuch 1899 zu trösten, dessen Vorrat glücklicherweise damals noch nicht erschöpft

war. Wer die Dominosaspiele kennen lernen wollte, dem lieferten unsere Anstalten nun Kürschners Jahrbuch 1899.

Weihnachten 1901 sollte ein Neffe von mir, ein 17jähriger Unterprimaner, seine Weihnachtsferien bei uns verleben. In seinem Elternhause herrschten die Masern. Um ihn davor zu bewahren, schickte man ihn zu uns, trotzdem bei uns damals auch schon vier kleine Trabanten im Alter von 5 bis 1 Jahr vorhanden waren. Weihnachten ging glücklich vorüber, aber gleich nach Weihnachten legte sich unser großer Pflegesohn nun doch an den so gefürchteten Masern und mußte sofort isoliert werden. Hat auch die Isolierung nicht viel genutzt — unsere sämtlichen vier kleinen Kinder erkrankten natürlich trotzdem sehr bald an den Masern — so mußte doch die ärztliche Anordnung streng befolgt werden und der arme geweckte junge Mann mußte vier Wochen, den ganzen Januar 1902, völlig isoliert in seinem Krankenzimmer zubringen. Womit sollte sich der junge Mensch nun beschäftigen? Lesen durfte er nicht. Meine Frau pflegte ihn zwar, war aber durch die Pflege ihrer eigenen vier erkrankten Kinder sehr in Anspruch genommen. Ich hatte auch nur wenig Zeit für meinen armen Neffen übrig. Da kamen mir die Dominosaspiele wie rettende Engel in den Sinn. Und welche Freude haben diese schlichten Spiele dem jungen Mann bereitet. Es war ein Vergnügen, ihm zuzusehen, wie er sich immer selbständigere und schwierigere Aufgaben stellte. Er ging auch ganz zielbewußt und systematisch vor. Alles, was gefunden war, wurde sofort zu Papier gebracht und sorgfältig aufgehoben. Heute ist aus dem jungen Primaner von damals ein tüchtiger junger Arzt geworden. Als mein Neffe im vergangenen Jahr hörte, daß ich mich doch noch mit einer Sonderausgabe der Dominosaspiele trüge, überraschte er mich plötzlich mit einer saubern Abschrift dieser Aufzeichnungen von damals. Es sind 40 höchst originelle Dominosaaufgaben mit Schlüssel, dazu eine sehr interessante kleine Abhandlung über die Dominosaspiele. Ich kann nur sagen, daß nicht nur ich, sondern auch der Erfinder O. S. Adler völlig

überrascht war von dem, was ein junger Mensch mit mathematischer Veranlagung in vier Wochen unfreiwilliger Muße leisten kann. Um dem Leser einen Begriff von der Fassungskraft eines Primaners zu geben, haben wir das Titelblatt und einige besonders charakteristische Figuren in unsere Dominosa-Spielbeschreibung mit aufgenommen. Mein Neffe hat von dieser Zeit her auch ein lebhaftes Interesse für allerlei geistreiche Kurzweil sich bewahrt.

So groß meine Begeisterung für das Dominosaspiel war, so wenig kam ich doch mit der Sonderausgabe vorwärts. Die Jahre 1902 bis 1910 waren rechte Arbeitsjahre für mich, sodaß ich die Verfolgung manches Lieblingsgedankens auf sich beruhen lassen mußte. Inzwischen hatte sich aber doch der Jahrgang 1899 von Kürschners Jahrbuch verkrümelt, broschierte Exemplare zu M. 1.— waren 1899 völlig vergriffen; von gebundenen Exemplaren zu M. 1.50 waren nur noch 36 Exemplare auf Lager. Was tun? Vergessen hatte ich den Erfinder der Dominosaspiele nicht. Mir war nur sein Name gänzlich entfallen. Beim Umzug unserer Spielwarenhandlung aus den alten bescheidenen Geschäftsräumen in das neue große Geschäftshaus 1904 war die Korrespondenz mit dem Hofrat Kürschner abhanden gekommen und nun saß ich da. Hofrat Kürschner war leider 1902 bereits verstorben. In meiner Not schrieb ich an Hermann Hillger in Berlin, dem jetzigen Herausgeber und Verleger des Kürschnerschen Jahrbuches, erhielt aber im August 1910 die fatale Nachricht, daß auch dort der Name des Verfassers der Dominosaspiele nicht mehr geläufig wäre, und daß man leider auch nicht mehr in der Lage sei, uns Separatabzüge von dem Artikel „Neue Dominospiele zur Selbstunterhaltung“ zu liefern, da die Platten zum Jahrgang 1899 inzwischen eingeschmolzen worden wären. Nun war guter Rat erst recht teuer! Ich war sogar im Zweifel, ob der Erfinder noch lebte und sprach bei einer Versammlung in Rostock 1910 die Vermutung aus, der Erfinder sei jedenfalls inzwischen völlig erblindet oder verstorben.

Da fielen mir die beiden Dominosamappen aus dem Jahre 1894 in die Hände mit der deutschen Reichs-Patent-Nummer 71 539 und mit dem Pseudonym Richard Osa. Das Kaiserliche Patentamt konnte mir vielleicht den wirklichen Namen des früheren Patentinhabers sagen. Und richtig, nach acht Tagen war ich wieder in dem Besitz des entschwundenen Namens. Zu meiner Freude lebte auch der alte Herr noch und am 17. September 1910 — 10 Jahre nach meinem ersten mißlungenen Besuch — konnte mein zweiter Besuch stattfinden. Der alte Herr war wohl erst etwas verwundert, das ich so lange nichts mehr von mir hatte hören lassen. Ich konnte aber leicht alles aufklären und das Ende der Besprechung war, daß eine Neuherausgabe der Dominosaspiele beschossene Sache war.

Wie viele geistige Anregungen und herzliche Beziehungen zu dem einsamen greisen Erfinder verdanke ich mit meiner ganzen Familie der gemeinsamen Herausgaben der Dominosaspiele. Der alte O. S. Adler ist unserer ganzen Familie ein treuer väterlicher Freund geworden. Von unsern sechs Kindern im Alter von 16—6 Jahren sind die vier ältesten längst begeisterte Dominosaspieler. Auch das Sperrdomino, dessen Spielregeln wir O. S. Adler verdanken, hat sich längst in unserer Familie eingebürgert. An meinen Kindern habe ich auch wieder gesehen, welch erzieherischer Wert in den schlichten Dominosteinen steckt. Kommen Krankheitsfälle und dürfen sich die Kinder geistig beschäftigen, dann lassen sie sich gern von der Mutter Dominosaaufgaben stellen und haben ihre Freude dann an der glücklichen Lösung.

Gerade als Unterhaltungsspiele für Rekonvaleszenten oder als Blitzableiter für Nervöse schätze ich die Dominosaspiele sehr. In gesunden Tagen hat man im allgemeinen natürlich etwas besseres zu tun als zu spielen. In Zeiten nervöser Abspannung oder längerer unfreiwilliger Muße ist man aber doch für eine geistreiche Kurzweil sehr dankbar. Die Dominosaspiele haben merkwüdige Schicksale durchmachen müssen, möchten sie nun aber auch

wirklich Gemeingut in recht vielen deutschen Familien werden, wie es der Wunsch des greisen Erfinders schon vor fast 20 Jahren war.

Züllchow bei Stettin, September 1912.

Fritz Jahn.

Nachwort.

Mein alter Freund und Gönner, Bankdirektor a. D. O. S. Adler, der Erfinder der Dominosaspiele, ist ganz unerwartet am Sonnabend, den 28. September 1912, im hohen Alter von 74 Jahren heimgegangen. Noch am Freitag, den 27. September, war ich den ganzen Nachmittag von 3 bis ½9 Uhr abends bei ihm und lernte dort zu meiner Freude auch seinen einzigen Sohn, Dr. med. Otto Adler in Berlin, kennen. Der alte Herr hatte mich für den Tag zu sich gebeten, um die letzte Feile an meine Aufsätze zu legen. Auch die Ausstattung des Büchleins mit dem Titelbild auf der Vorderseite interessierte ihn auf das lebhafteste. So haben wir am letzten Tage seines Lebens noch 4 Stunden zusammen gearbeitet und sind nicht eher auseinandergegangen, als bis alle Fragen der Herausgabe des Buches bis auf die letzte erledigt waren. Wie war der alte Herr froh, als wir endlich abends um ½9 auseinandergehen konnten mit dem befriedigten Gefühl: „So, wir sind fertig und alles ist klar.“

Überaus schmerzlich berührte es mich, als ich am Sonntag früh von dem Sohne die Nachricht bekam, daß sein Vater, den ich am Freitag nachmittag noch in alter geistiger Frische vorgefunden hatte, nicht mehr unter den Lebenden sei. Und doch gönnten wir dem rastlosen Geiste mit dem gebrechlichen Körper von ganzem Herzen die Ruhe. Ich werde meinem alten Freunde, dem ich nicht bloß alte und neue Dominospiele, sondern auch manche praktische Lebensweisheit verdanke, mit meiner Familie stets ein dankbares Andenken bewahren. Have pia anima!

Dominosa.

Neue Dominospiele zur Selbstunterhaltung.

Alle Spiele, denen das Entgegenwirken mehrerer Parteien zugrunde liegt, sind Gesellschaftsspiele; dem Einzelnen gewähren sie wenig Gelegenheit zur Unterhaltung.

Im Gegensatz hierzu stehen die für die Selbstunterhaltung ersonnenen Dominosaspiele. Man braucht weder Gegner noch Teilnehmer; auch Vorkenntnisse sind nicht erforderlich.

Die Grundlage der neuen Spiele beruht auf eigenartigen, vom bisherigen Gebrauche abweichenden Zusammensetzungsmethoden der Dominosteine.

A. Omnibusspiel.

Nachdem man die 36 Steine eines bis 7 : 7 reichenden Dominospiels, kreuz und quer, ohne jegliche Rücksicht auf das Zusammenpassen der Augen (Zahlen), in die Form eines aus 8 mal 9 = 72 Feldern bestehenden kompakten Rechtecks, wie Figur 1, gebracht und die Zahlen, unter Fortlassung der die einzelnen Dominosteine kenntlich machenden Abgrenzungslinien, in ein 72feldiges Schema, wie Figur 2, genau nach der Reihenfolge eingeschrieben hat, sind die Spielvorbereitungen getroffen.

Durch Unterdrückung der Abgrenzungslinien entsteht ein total verändertes Bild, aus welchem nicht mehr zu erkennen ist, welche zwei zusammenstoßenden Felder zur Bildung jedes Dominosteines erforderlich sind. Aus dieser auffallenden Eigentümlichkeit sind die Dominosaspiele hervorgegangen.

Die Unterhaltung besteht: in der Wiederauffindung der zusammengehörigen Felder und in der genauen Nachbildung der Figur 2 (Aufgabe) durch die ermittelten Dominosteine, ohne die Zeichnung der Figur 1 **(die Lösung)** zur Hilfe zu nehmen.

Fig. 1. (Lösung.)

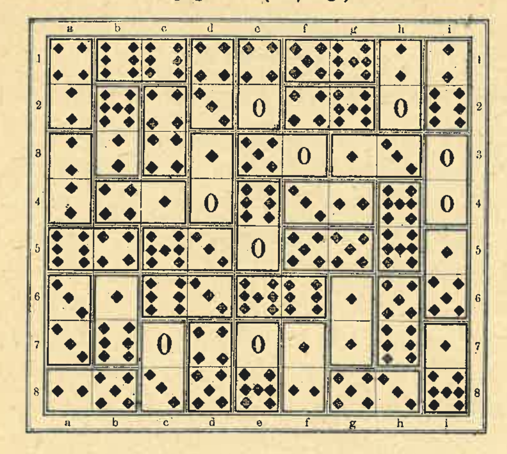
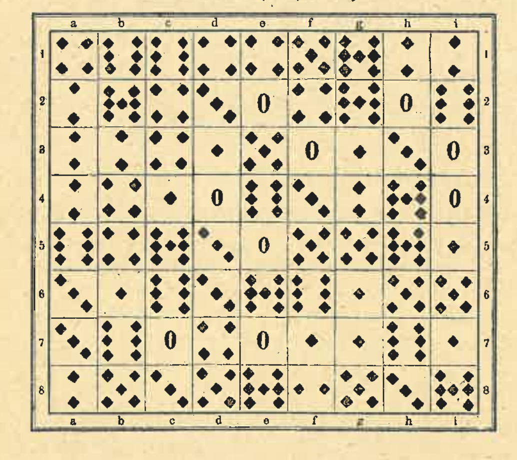


Fig. 2. (Aufgabe.)



Bei planlosem Aneinandersetzen der Steine ist die Erfüllung der unverfänglich erscheinenden Spielbedingung nur unter Aufbietung außerordentlicher Beharrlichkeit zu erreichen. Ohne Kenntnis der anzuwendenden Hilfsmittel fällt man unbewußt von einem Fehler in den andern, — und wenn die Hilfsmittel,

die bei jeder neuen Partie anders verwendet sein wollen, nicht richtig und logisch ausgenutzt werden, entstehen zahlreiche Irrtümer, welche die Lösung verzögern oder gänzlich vereiteln.

Die Nutzlosigkeit, sich dem Zufalle zu überlassen, soll zuvörderst an einigen Beispielen gezeigt werden.

Der Neuling beginnt gewöhnlich mit der Besetzung irgend einer Ecke des Schemas. Angenommen, die Felder 1 a b der Figur 2 würden mit dem Steine 4 : 6 besetzt, so tritt, sobald nun die daranstoßenden Felder c 1, 2 oder 1 c d ausgefüllt werden sollen, sofort die erste Stockung dadurch ein, daß der hierzu erforderliche Stein 4 : 6 schon verbraucht ist. Man steht vor einem Rätsel! Anscheinend ist der Stein 4 : 6 in den genannten drei Felderpaaren 1 a b, c 1, 2, 1 c d dreimal enthalten. Da er doch nur einmal existiert, daher nur einmal verwendet werden kann, so entsteht die Frage: Welches Felderpaar soll oder muß den Stein aufnehmen? Alle Versuche, den Stein auf eins der drei Felderpaare unterzubringen, um dann das Spiel fortzusetzen, sind zwecklos und die Lösung kann niemals gelingen, weil der Stein 4 : 6 mit den 3 Felderpaaren garnichts zu schaffen hat, er wiederholt sich zum vierten Male auf den Feldern 5 a b und nur auf dieser Stelle darf er seinen Platz einnehmen, sonst ist die Lösung unmöglich. — Wie der Stein 4 : 6, so leisten alle sich wiederholenden Steine größeren oder geringeren Widerstand und bereiten Millionen von Irrwegen, aus welchen der richtige Pfad, auch nach tausendfältigen planlosen Versuchen, kaum zu ermitteln ist.

Zur sichern Herbeiführung der Lösung bedient man sich verschiedener Anhaltspunkte.

Zunächst ist zu ermitteln, wie oft jeder Stein in der Aufgabe enthalten ist, daher wird jeder der 36 Steine, der Reihe nach, mit 0 : 0 beginnend, auf sein einmaliges oder öfteres Vorkommen geprüft. Hierbei schleichen sich anfänglich viele Fehler ein, weil man eine erhebliche Zahl der Zusammengehörigkeitsmöglichkeiten übersieht. Das Resultat notiert man in eine Liste

und hört mit der Prüfung nicht eher auf, bis die Summe der ermittelten Verbindungsmöglichkeiten die Zahl 127 erreicht hat. In jeder, aus 8×9 Feldern bestehenden kompakten Dominoaufgabe sind genau 127 verschiedene Verbindungen vorhanden.

Eine Liste der in Aufgabe 2 enthaltenen Verbindungen ergibt das folgende Bild:

Auszählung der Aufgabe Nr. 2:

Stein		Anzahl		Stein		Anzahl	
				Transport		18 Steine 70 mal	
0 : 0	nur	1 mal	vorhanden	2 : 5	ist	3 mal	vorhanden
1	ist	5 „	„	6	„	2 „	„
2	nur	1 „	„	7	„	5 „	„
3	ist	7 „	„	3 : 3	„	2 „	„
4	„	5 „	„	4	„	3 „	„
5	„	3 „	„	5	„	4 „	„
6	„	6 „	„	6	„	5 „	„
7	„	5 „	„	7	„	4 „	„
1 : 1	„	2 „	„	4 : 4	„	3 „	„
2	„	2 „	„	5	„	3 „	„
3	„	3 „	„	6	„	4 „	„
4	„	4 „	„	7	„	3 „	„
5	„	6 „	„	5 : 5	„	2 „	„
6	„	6 „	„	6	„	4 „	„
7	„	4 „	„	7	„	4 „	„
2 : 2	„	4 „	„	6 : 6	nur	1 „	„
3	„	2 „	„	7	ist	3 „	„
4	„	4 „	„	7 : 7	„	2 „	„
18 Steine		70 mal		36 Steine		127 mal	

Drei Steine kommen nur je 1 mal vor, alle andern wiederholen sich 2, 3, 4, 5, 6 und 7 mal.

Die sich nicht wiederholenden Steine heißen „Siegelsteine" oder kurzweg „Siegel", ihnen sind die in dem Rechteck einzunehmenden Plätze vorgeschrieben.

Obgleich in Figur 2 nur die drei Siegelsteine 0 : 0, 0 : 2 und 6 : 6 enthalten sind, liefern sie dennoch die Grundlage zur weiteren, auf logischen Folgerungen beruhenden Zusammentragung der Steine.

Angenommen: Als erster Siegel sei 0 : 0 auf die Felder i 3, 4 gesetzt, so ergibt sich die natürliche Folgerung, daß dieser Stein nicht mehr mit den benachbarten Feldern zu 0 : 1, 0 : 3, 0 : 6 und 0 : 7 verbunden werden kann. Diese 4 Verbindungen werden sogleich in der Liste abgestrichen, sodaß sich der Stein 0 : 1 nur noch 4 mal, der Stein 0 : 3 nur noch 6 mal, der Stein 0 : 6 nur noch 5 mal und der Stein 0 : 7 nur noch 4 mal wiederholt. Bekommt nun der zweite Siegelstein 0 : 2 seinen Platz auf den Feldern h 1, 2, so kann er sich mit den benachbarten Feldern nicht mehr zu 0 : 3, 0 : 6, 0 : 7, 2 : 2 und 2 : 7 verbinden. Nachdem diese unmöglich gewordenen 5 Verbindungen aus der Liste gestrichen sind, verbleiben für 0 : 3, 0 : 6, 0 : 7, 2 : 2 und 2 : 7 nur 5, resp. 5, 3, 3 und 4 Verbindungsmöglichkeiten bestehen. — Mit dem dritten Siegel 6 : 6 werden nun die Felder 1 b c bedeckt; dadurch vollzieht sich eine auffallende Veränderung in der Liste. Die ursprünglich 4 malige Wiederkehr des Steines 4 : 6 hat sich um 3 mal verringert, sodaß er Siegelstein geworden ist. Derartige, während des Spieles entstehende Siegel nennt man „sekundäre oder abgeleitete Siegel". Der nun entstandene Siegel könnte seinen Platz sofort auf den Feldern 5 a b einnehmen; die Besetzung unterbleibt aber einige Augenblicke, um zuvor die zwei bedeutendsten Hilfsmittel „die Lücke" und „die Trennung" in ihrer Entstehung und Anwendung zu beschreiben. Vor Kenntnisnahme dieser Beschreibung darf man nicht unterlassen, den Stein 4 : 6 dreimal und den Stein 6 : 7 einmal in der Liste abzustreichen.

Durch die Lage der Siegel 0 : 0 und 0 : 2 sind die beiden Felder i 1, 2 von jeglicher Verbindung ausgeschaltet. Derartige, während des Spieles entstehende Absperrung nennt man Lücke, im vorliegenden Falle „große Lücke", weil **zwei aneinanderstoßende** Felder zugleich abgesperrt sind. Kein anderer

Stein als 2 : 6 kann in der großen Lücke untergebracht werden; hieraus folgt, daß die beiden Felder a 4, 5 nicht zum zweiten Male als 2 : 6 verwendet werden können, sie werden durch einen deutlichen wagerechten Strich, den „Trennungsstrich“, von einander abgesperrt, als sichtbares Zeichen, daß sie niemals mehr zusammengehören. Man darf nicht vergessen, diesen Vorfall auch in der Liste abzustreichen.

Neben dem Siegel 6 : 6 ist auf dem Felde 1 a eine andere Art Lücke, „die kleine Lücke“, entstanden. Sie bildet sich sehr oft, sobald während des Spiels ein einzelnes Feld von drei Seiten umschlossen wird und demnach nur mit dem, an die vierten Seite grenzenden Felde eine Verbindung eingehen kann. Im vorliegenden Falle kann nur der Stein 2 : 4 die Felder a 1, 2 bedecken, das Feld a 2 kann sich nicht mehr mit a 3 verbinden, daher wird die Verbindungsmöglichkeit 2 : 2 einmal in der Liste abgestrichen. Von den restlichen, im rechten Winkel aneinanderstoßenden beiden 2 : 2 ist das Feld a 3 festgelegt, es ist unbedingt zur Bildung des Steines 2 : 2 erforderlich. Diese Erscheinung ergibt zwar in Aufgabe 2 keine Nutzanwendung, aber in andern Partien ist die Festlegung eines solchen Feldes manchmal ausschlaggebend, daher wurde der Vorfall hier besonders hervorgehoben. — Die Verwendung des Steines 2 : 4 hat zur Folge, daß die in der Liste noch 3 mal vorhandenen 2 : 4 gegenstandslos geworden sind, sie werden im Aufgabeschema durch drei deutliche, aber richtige Striche von einander getrennt und gleichzeitig aus der Liste gestrichen.

Hat man beim augenblicklichen Stande der Partie übersehen, daß noch eine, durch 2 Trennungsstriche und die Randlinie entstandene kleine Lücke auf Feld 4 a unbenutzt geblieben ist, so setzt man den inzwischen zum sekundären Siegel gewordenen Stein 4 : 6 auf die Felder 5 a b. Jetzt tritt die kleine Lücke auf 4 a deutlich hervor, ebenso eine neue kleine Lücke auf dem benachbarten Felde 4 b. In diese Lücke werden die Lückensteine 1 : 4 und 2 : 2, als siebenter und achter Stein, eingepaßt und un-

mittelbar daneben haben 2 : 7 und 4 : 4, als Lückensteine, ihre Plätze auf b 2, 3 und c 2, 3 einzunehmen. In diesem Augenblicke ist 4 : 7 auf den Feldern f g 2 sekundärer Siegel geworden und darüber muß 5 : 7 auf den Feldern f g 1 seinen Platz als großer Lückenstein erhalten.

Die weitere Besetzung bereitet keine Schwierigkeiten mehr, sobald die zahlreichen verwirrenden Wiederholungen nach und nach verschwinden — und so ergibt sich aus den Lücken, den abgeleiteten Siegeln, der sorgfältigen Einfügung der Trennungsstriche und der Festlegung einzelner Felder die Ueberwindung aller existierenden Aufgaben, deren Zahl nach Milliarden rechnet.

Eine dritte Art Lücke kann nur erscheinen, wenn durch falsche Zusammensetzung der Steine ein **einzelnes** Feld von **vier** Seiten umklammert und dadurch von jeder Verbindung abgeschnitten wird. Diese fehlerhafte Erscheinung, Loch genannt, macht die Lösung unmöglich.

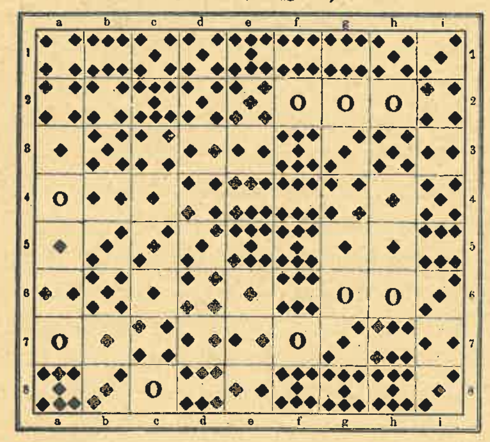
Indes, so schlank wie in dem angeführten Beispiele, wickelt sich die Lösung nicht immer ab. Oft liegen die ersten Siegelsteine recht ungünstig und bieten gar keinen Anhalt für den weiteren Zusammenhang des Spieles oder es fehlen die Siegelsteine überhaupt. In solchen Fällen sucht man aus den nicht öfter als zweimal sich wiederholenden Steinen den ersten sichern Anhalt durch natürliche Folgerungen und Trennungsstriche zu gewinnen.

In Figur 3 sind, nach Anlegung einer neuen Liste und Ermittelung der 127 Verbindungsmöglichkeiten, gar keine Siegelsteine enthalten. -- Unter den vielen, nicht öfter als zweimal sich wiederholenden Steinen befinden sich auch die Doppelsteine 1 : 1 und 3 : 3. Ersterer kann absolut nicht anders, als unter Mitbenutzung des Feldes h 5, letzterer nur unter Mitbenutzung des Feldes c 5 hergestellt werden. Beide Felder sind festgelegt und werden daher von denjenigen benachbarten Feldern, mit denen sie keine Verbindung eingehen dürfen, durch je zwei deutliche Trennungsstriche abgesperrt. Die Absperrung erhebt den Stein 1 : 6

zum sekundären Siegel für die Felder e f 6; die Folge davon ist, daß nun 1 : 7 sekundärer Siegel geworden ist und der Doppelstein 1 : 1 seinen Platz auf den Feldern h 4/5 einnehmen muß.

Andere Ableitungen können von den drei richtigliegenden Steinen nicht gemacht werden, denn es fehlt jeder weitere Zusammenhang, daher muß man neuerdings auf die sich nicht öfter als zweimal wiederholenden Steine zurückgreifen, um andere Anhaltspunkte zu ermitteln.

Fig. 3. (Aufgabe).



Bei einiger Vertrautheit wird man bald herausfinden, daß die Steine 4:5 und 4:7, wenngleich ein jeder auf zwei verschiedene Arten zusammengesetzt werden kann, nicht anders als auf den ein Quadrat bildenden vier Feldern 2 b c und 3 b c unterzubringen sind. Die Plätze beider Steine sind demnach vorgeschrieben. Aus ihnen geht 4:4 als sekundärer Siegel hervor, gleichzeitig entstehen zwei Lücken, eine große und eine kleine, nach deren Ausfüllung und hierauf folgender sorgfältiger Einzeichnung von Trennungsstrichen eine ununterbrochene Kette neuer Lücken und abgeleiteter Siegel hervorgerufen wird.

Falls aber gar kein Anhaltspunkt behufs Ausnutzung der angegebenen Hilfsmittel aufzufinden ist, so wählt man aus den sich zweimal wiederholenden Steinen den geeignetst erscheinenden aus und benutzt ihn provisorisch als Siegel. Hatte man damit das falsche Felderpaar besetzt, so bildet sich gewöhnlich sehr bald ein „Loch" oder es tritt ein anderes, die Fortsetzung des Spiels unterbrechendes Hindernis ein. Selbstredend nimmt das Spiel durch nunmehrige Benutzung des andern (einzig richtigen) Felderpaares seinen ungehinderten Fortgang.

Die jedesmalige Anlegung und Weiterführung einer neuen Auszählungsliste kann man bei hinreichender Kenntnis der Spielregeln entbehren, aber die andern Hilfsmittel müssen genau und erschöpfend angewendet werden; jeder Fehlgriff und jede Unterlassung verzögert oder vereitelt die Lösung.

Obgleich die beiden Aufgaben 2 und 3, sowohl in der äußeren Erscheinung, wie durch wechselnde Zahl der Siegelsteine und die ganz verschieden anzuwendenden Auflösungsmethoden sich auffallend unterscheiden, stimmen sie in der Hauptsache darin überein, daß jeder Stein der einen Lösung (Fig. 2) genau so kreuz und quer liegt, wie der entsprechende Stein der andern Lösung (Fig. 3); beide Aufgaben gehören daher zu ein und derselben „Serie."

Eine Serie umfaßt alle Aufgaben, deren Steine in gleicher Anordnung und Reihenfolge — also nach demselben Systeme — aneinander und ineinander gefügt sind.

Rechnungsmäßig können innerhalb einer Serie des Omnibusspiels die Steine 93 312 mal vertauscht werden. Durch jede Auswechslung entsteht eine andere Augenstellung, zugleich eine neue Partie, aber keine neue Serie. Bei jeder der 93 312 Aufgabenmöglichkeiten nimmt der Gang des Spiels einen andern Verlauf und dennoch liefern sämtliche Lösungen nur das eine Ergebnis: daß die Lage jedes einzelnen Steines in allen Lösungen übereinstimmt.

Jede veränderte **Lage** der Steine ergibt eine neue Serie mit wiederum 93 312 Auswechslungsmöglichkeiten. Mathematiker haben ausgerechnet, daß in den Dominosaspielen die ungeheure Summe von 935 250 Sextillionen (eine 42 stellige Zahl) unter sich verschiedener Aufgaben, enthalten seien.

So reichhaltig die Abwechslungen sind, so mannigfach ist auch die Zahl der aus planlosen Versuchen entspringenden Fehler. Selbst bei richtiger Ausnutzung der Hilfsmittel ist den verschlungenen und verborgenen Wegen des Spiels manchmal nur unter Aufbietung großer Ausdauer und Kombinationskraft beizukommen. Es liegt aber ein Sporn in dem Bestreben, die so unschuldig aussehenden Aufgaben, deren Entwurf so geringe Mühe verursacht, zu bezwingen und das Wesen der Dominosaspiele zu erforschen; manche Stunde wird bei dieser Beschäftigung in angenehmer Weise verkürzt werden.

B. Terzett-Spiele.

Die große Einfachheit der Omnibusspiele macht sie jeder Altersklasse zugängig. Wer imstande ist, aus einem kompletten Dominospiel, gleichgiltig ob es aus mehr oder weniger als 36 Steinen besteht, eine geschlossene Figur zu gestalten, dazu ein passendes Netz anzufertigen und in dieses die Augen — aber nur die Augen, nicht auch die Begrenzungslinien der Steine, einzutragen, besitzt auch die Fähigkeit zum Entwurf und zur Lösung von Omnibusaufgaben.

Die den Terzettspielen zu Grunde liegenden Bedingungen sind nicht so einfacher Art. — Während bei den Omnibusspielen die geschlossene rechteckige Figur aus willkürlich aneinandergefügten Dominosteinen entsteht, daher die Augen unregelmäßig über die ganze Fläche der Figur zerstreut sind, ist für die Terzettspiele eine symmetrische Gruppierung der Augen vorgeschrieben. Die Grundregel lautet: Drei gleiche Zahlen müssen stets senkrecht oder wagerecht — also „zu dritt“ — aneinanderliegen (Vgl. Fig. 4, 6, 7, 8, 9, 10).

Bei den Terzettspielen, zu welchen Dominosteine bis 7 : 7 erforderlich sind, handelt es sich um zwei verschiedene Arten der Unterhaltung a) Regelrechte Zusammensetzung der Steine zu Aufgaben, b) Lösung von Aufgaben.

Terzettaufgaben werden ungleich leichter als Omnibusaufgaben gelöst, weil in ersteren stets eine größere Anzahl von Siegelsteinen enthalten ist. — Der Schwerpunkt der Terzettspiele liegt in der Kunst, Dominosteine „zu Dritt“ aneinanderzusetzen. — Solange dafür bestimmte Regeln nicht aufgefunden sind, gibt es vorläufig kein anderes Mittel, als durch Versuche den hartnäckigen Widerstand der Steine zu überwinden. Wer eine Unterhaltung vorzieht, die weniger Geduld, Geschicklichkeit und geistige Tätigkeit beansprucht, wird sich zunächst mit den Terzett-Aufgaben beschäftigen. Eine einzige Aufgabe, nebst dazu „passendem Schlüssel“ bietet Abwechslung in Hülle und Fülle.

Unter Schlüssel versteht man die bildlich dargestellte Lage der Steine einer gelösten Aufgabe (siehe Fig. 5). Werden auch die Augen in den Schlüssel aufgenommen, wie in Fig. 1, so heißt die Zeichnung „Tableau“. (Nur zu den Gesellschaftsspielen erforderlich). Alle, durch denselben Schlüssel lösbaren Aufgaben gehören gemeinschaftlich zu einer Serie; Schlüssel und Serie haben gleiche Bedeutung.

Fig. 4. (Aufgabe).

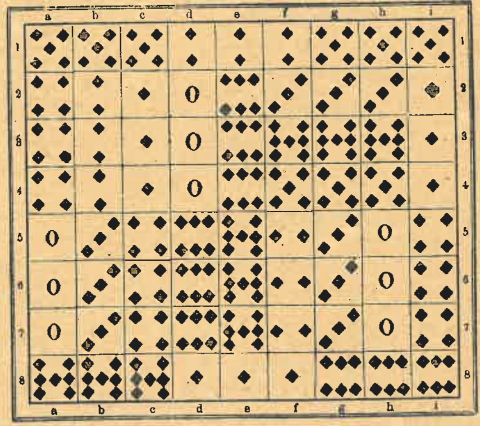
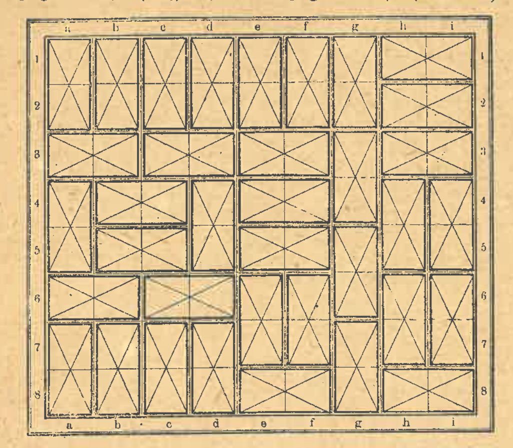
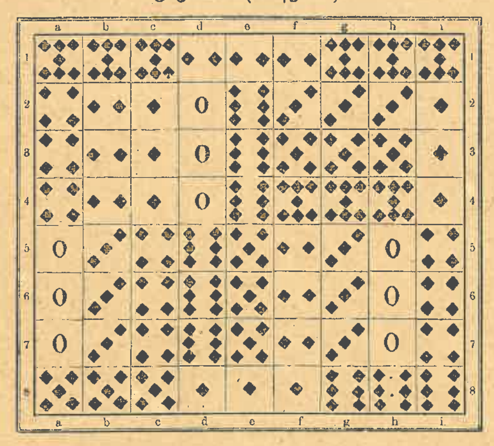


Fig. 5. (Schlüssel zu den Figuren 4, 6, 7 u. 8).



Mit Hilfe des in Fig. 5 abgebildeten Schlüssels können von Aufgabe 4 die verschiedenartigsten Ableitungen gemacht und andere Bilder, durch Umlegung der Steine, hervorgerufen werden.

Fig. 6. (Aufgabe).

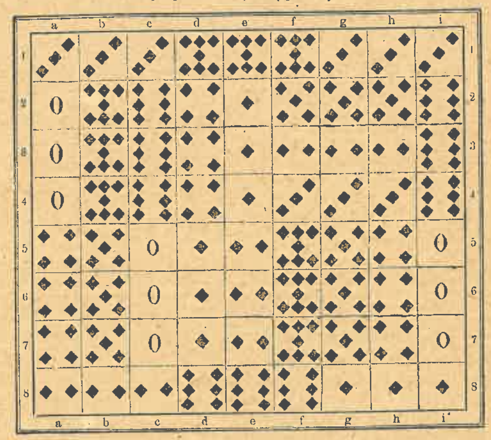


Bei den Omnibuspartien entsteht ein mehr oder weniger verändertes Bild der unregelmäßig verteilten Augen durch beliebige Vertauschung der Steine. Da aber bei den Terzett-

spielen die Augen stets „zu Dritt", also regelmäßig liegen, so bedingt die Augenvertauschung eines einzelnen Steines den Platzwechsel von 14 anderen Steinen, um wiederum drei gleiche Zahlen, nach dem Schlüssel, aneinanderzubringen. Welche durchgreifende Umwälzung vorgeht, wenn z. B. nur die Augen des Steines 5 : 7 in Aufgabe 4 vertauscht werden oder mit andern Worten; wenn der Stein auf seinen beiden Feldern gedreht wird und die von ihm abhängigen 14 Steine entsprechend umgelegt werden, ist aus Fig. 6 ersichtlich.

Nach kurzer Übung erfaßt man sofort das Wesen der Augenvertauschung. Werden zwei Steine auf ihren Feldern gedreht, so müssen noch 24 andere Steine die Plätze wechseln; bei Drehung von 4 Steinen haben sämtliche Steine andere Plätze einzunehmen, wie in Fig. 7. Doppelsteine eignen sich nicht zur Drehung.

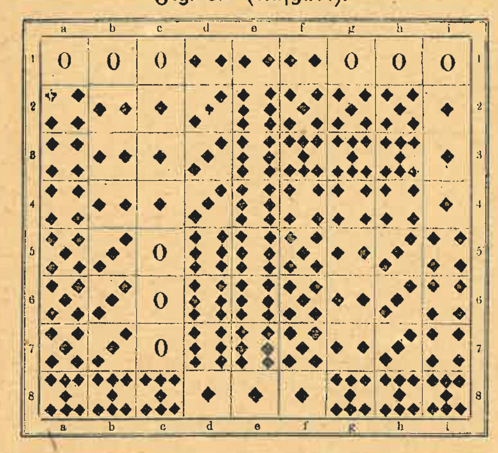
Fig. 7. (Aufgabe).



Schwieriger wird die Vertauschung, wenn die Bedingung hinzutritt, daß in einer vorher bezeichneten Reihe des Netzes eine bestimmte Summe von Points enthalten sein soll. In Fig. 4, Reihe c, liegen 27 Points, soll diese Reihe eine andere Additionssumme, beispielsweise 10, ergeben und sollen, nach dem Schlüssel,

stets drei gleiche Zahlen gradlinig aufeinanderstoßen, so wird zunächst zu erwägen sein, aus welchen Augen die Zahl 10 auf den acht Feldern bestehen kann. Im vorliegenden Falle müssen vier Felder mit Null besetzt werden und auf die andern 4 Felder wird man entweder 1, 1, 1 und 7, wie in Fig. 8 oder 2, 2, 2 und 4 oder 3, 3, 3 und 1 unterzubringen suchen. Andere Kombinationen lassen sich, nach dem Schlüssel Nr. 5, schwerlich durchführen.

Fig. 8. (Aufgabe).



In Fig. 8 ist noch die erschwerende Bedingung hinzugetreten, daß, gleichzeitig mit der Pointsveränderung, die in Fig. 4 auf den Feldern e 5, 6, 7 liegenden 3 Sieben durch 3 Sechsen ersetzt werden. Dadurch stoßen nicht mehr durchweg drei gleiche Zahlen gradlinig aneinander, sondern es treffen in Reihe e zwei Gruppen von je drei gleichen Zahlen, also sechs gleiche Zahlen zusammen; in dem Beispiel Nr. 10 sind sogar neun gleiche Zahlen in einer Querreihe untergebracht. Solche Verbindungen von mehreren Gruppen gleicher Zahlen gelten als Verfeinerung des für die Terzettspiele eingesetzten Grundsatzes. Je mehr Gruppenverbindungen in einer Aufgabe enthalten sind, um so künstlicher war die Zusammensetzung.

Durch Augenvertauschungen, Vorausbestimmung der Points und Gruppenverbindungen kann man eine so gewaltige Zahl von Abwechslungen schaffen, daß, bei täglich mehrstündiger Beschäftigung, fünf Jahre nicht hinreichen würden, um alle Veränderungen, nach Schlüssel Nr. 5 durchzuprobieren. Als überraschende Erscheinung ist hervorzuheben, daß bei allen Variationen die acht Doppelsteine stets ihre Plätze auf den Feldern e 5, 6; f 5, 6; g 5, 6; h 6, 7; i 6, 7; 1 h i; 8 e f und 8 h i einnehmen.

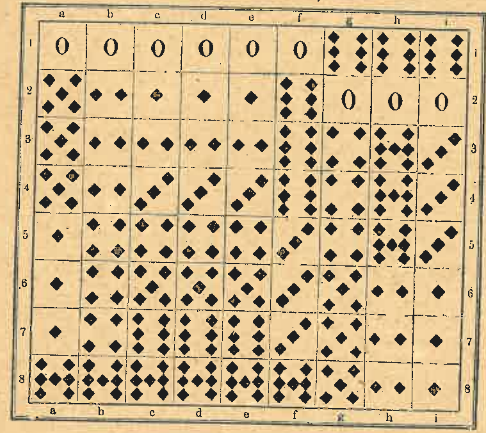
So vielfache Abwechslung eine einzige Terzettaufgabe auch gewährt, so empfiehlt es sich doch, zur interessantesten, aber zugleich schwierigsten Unterhaltung überzugehen: Zur Auffindung anderer, von Schlüssel Nr. 5 abweichenden Zusammensetzungsmethoden, also zur Auffindung anderer Serien.

Bestimmte Anhaltspunkte, wie die Steine aneinanderzufügen sind, um unter den unzähligen Serien auch nur eine einzige ausfindig zu machen, sind noch nicht ermittelt. Man weiß nur, daß das richtige Zusammenschließen der Steine von der geschickten Verwendung der Doppelsteine abhängt und daß diese in jeder Serie auf andern Feldern liegen. — Bei den ersten Versuchen empfiehlt es sich, mit einem Doppelsteine auf den Feldern 1 a b, oder a 1, 2 zu beginnen. Nach einiger Übung bringt man schnell genug 35 Steine in anscheinend richtige Lage, nur läßt sich gewöhnlich der Schlußstein in die entstehenden beiden „Löcher" nicht einfügen. Vielfach ist alle Mühe vergebens; den winzigen Fehler zu entdecken und ärgerlich wirft man die Steine zusammen; aber man greift doch wieder zu den Steinen und bringt sie in andere Reihenfolge, bis sich die Figur endlich schließt. Hat man einen oder mehrere neue Schlüssel ausfindig gemacht, so verabsäume man nicht, dieselben sogleich aufzuzeichnen, sonst kann es gar zu leicht vorkommen, daß man die neu entdeckte Serie nie mehr wiederfindet.

Nach Aneignung größerer Geläufigkeit kann man die Bedingungen, welche einem aufzusuchenden Schlüssel zugrunde liegen sollen, vorher feststellen. Beschäftigen sich mehrere Personen

gleichzeitig mit der Durchführung der beispielsweise angenommenen Vorbedingung: „Die Zahlen 0 bis 7 sollen arithmetisch aufeinanderfolgen", so wird eine jede vermutlich andere Wege einschlagen und die Resultate können, da die gestellte Bedingung sich in ungezählten Abarten erfüllen läßt, sämtlich richtig, aber dennoch ganz verschieden ausfallen.

Fig. 9. (Aufgabe).
(Die Zahlen von 0 bis 7 liegen in den Reihen c, d, e arithmetisch untereinander).



In Fig. 9 ist die vorausbestimmte arithmetische Reihenfolge, zugleich mit einigen neuen Gruppenverbindungen, durchgeführt. Anscheinend liegen, entgegen der Terzett-Spielregel, zweimal vier gleiche Zahlen in Reihe 3 und Reihe 5 nebeneinander; man bemerkt aber sofort, daß die vierte Zahl einer andern Gruppe angehört.

Zu der arithmetischen Anordnung ist in Fig. 10 noch die fernere Bedingung hinzugekommen, daß neun gleiche Zahlen in Reihe 1 untergebracht werden. Wäre eine andere Reihe zur Aufnahme von neun Zahlen vorausbestimmt worden, so hätte auch das Resultat anders ausfallen müssen. — Durch Lösung der Aufgaben 9 und 10 erhält man zwei neue Schlüssel.

Fig. 10. (Aufgabe).
(Die Zahlen von 0 bis 7 liegen in den Reihen c, d, e arithmetisch untereinander, gleichzeitig sämtliche Nullen in Reihe 1).

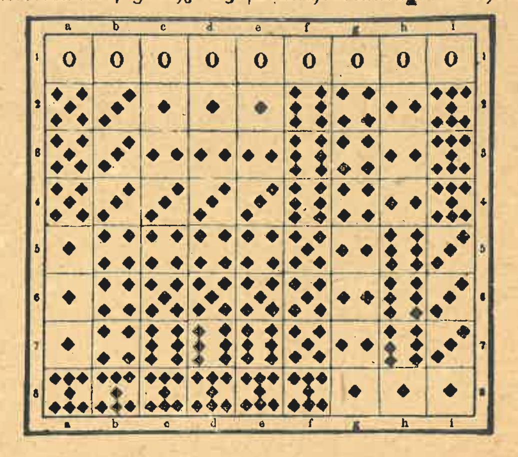
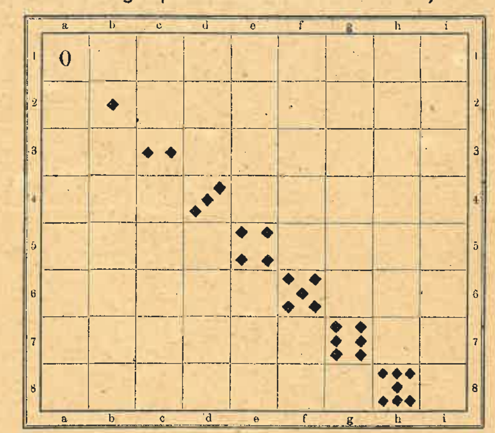


Fig. 11.
(Die offenen 64 Felder sind nach der Terzett-Spielregel zu ergänzen. Wie greifen die Steine ineinander?)

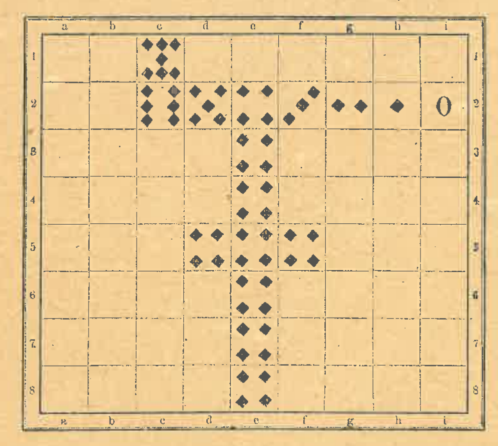


Wie verschieden man die Vorausbestimmungen gestalten kann, geht aus den Figuren Nr. 11 und 12 hervor. Die eine Figur zeigt acht in arithmetischer Reihenfolge diagonalartig be-

setzte Felder; in der andern sind 16 Felder besetzt, von denen 9 Felder ein durch gleiche Zahlen gebildetes Kreuz darstellen. In ähnlicher Weise kann man beliebige Muster entwerfen und die Bedingungen mildern und steigern, je nachdem der Einzelne Interesse für die Dominosaspiele empfindet, denselben mehr oder weniger Unterhaltungsstoff abgewinnen und in den Geist der Spiele eindringen will.

Die offenen Felder beider Figuren sind nach der Terzett-Spielregel zu vervollständigen, sodaß als Resultat die Zahlen gradlinig „zu Dritt" aneinanderliegen. Zur terzettmäßigen Ergänzung der offenen 64 Felder von Figur 11 kann man verschiedene Wege wählen, daher verschiedene Resultate erzielen; in Figur 12 sind dagegen harte Bedingungen gestellt, welche die terzettmäßige Ergänzung der 56 Felder wesentlich erschweren.

Fig. 12.
(Die offenen 56 Felder sollen terzettmäß ergänzt werden. Wie müssen die Steine ineinandergreifen?)



Hiermit wäre in gedrängter Kürze der Charakter der Dominosaspiele vorgeführt. Sie sind aus dem Bestreben hervorgegangen, irgend eine anregende Beschäftigung von dauerndem

Reiz für die Selbstunterhaltung zu ersinnen. — In den so wenig beweglichen Dominosteinen haben Eigenschaften geschlummert, nach deren Entdeckung ein unerschöpfliches Material für neue Spiele frei geworden ist. Die beschriebenen Omnibus- und Terzettspiele sind nur Glieder aus der langen Kette der Einzelspiele. Der ungeheure Umfang jeder Kategorie wächst ins Erstaunliche, wenn an Stelle des aus 8×9 Feldern bestehenden Rechtecks, andere regelmäßige oder unregelmäßige Figuren treten. In einer derartigen Anhäufung von Stoff und Abwechslung wird die Geschmacksrichtung und das Unterhaltungsbedürfnis aller Gesellschafts- und Altersklassen wohl nicht vergeblich nach einer passenden Zerstreuung suchen.



Dominosa-Aufgaben

aus der Krankheitszeit eines Primaners.

Die Geschichte dieser interessanten Dominosa-Aufgaben ist auf Seite 37 dieses Büchleins erzählt. Wer erst hinter den Witz der Dominosaspiele gekommen ist, dem liegt bald weniger daran, fertige Aufgaben zu entziffern. Die Entzifferung wird meist keine großen Schwierigkeiten machen. Es ist z. B. in Fig. II auf den ersten Blick klar, wie die 0-Steine liegen müssen (mit Ausnahme) von 0:4). Bei dieser Art Spiele liegt die Aufgabe, die Freude am Spiel, im selbständigen Zusammensetzen und Finden neuer Figuren. Die von dem jungen Mann damals erdachten Figuren sind ausschließlich Dreier-Figuren oder Terzettaufgaben. Er hat dann sein besonderes Augenmerk darauf gerichtet, erstens in Bezug auf Vereinigung gleicher Reihen möglichst weit zu kommen, vergl. Fig. I—III, zweitens auf das Erfinden von immer neuen Figuren:

Fig. I—VII = Rechtecke, vom fast quadratischen bis hinunter zum ganz schmalen,
„ VIII—IX = Buchstaben,
„ X—XVII = durchlöcherte Rechtecke, in verschiedenen symmetrischen Formen mit 1—3 Löchern,
„ Titelblatt: Kreuz.

Fig. I.

3	3	3	2	2	2	6	6	6
5	5	5	1	1	1	4	4	4
2	4	5	0	0	0	4	4	4
2	4	5	0	0	0	7	7	3
2	4	5	0	0	0	7	7	3
7	6	6	6	3	2	7	7	3
7	6	6	6	3	2	5	5	5
7	1	1	1	3	2	1	1	1

Fig. II.

0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	7	5	6	1	3	4	4	4
2	7	5	6	1	3	4	4	4
2	7	5	6	1	3	1	3	6
4	4	4	7	7	7	1	3	6
3	3	3	5	5	5	1	3	6
7	7	7	5	5	5	2	2	2
6	6	6	1	1	1	2	2	2

Fig. III.

0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	2	7	3	1	4	4	4	6
5	2	7	3	1	4	4	4	6
5	2	7	3	1	2	2	2	6
5	2	2	2	1	3	3	3	6
5	7	7	7	1	5	5	5	6
5	4	4	4	1	1	1	1	6
3	3	3	7	7	7	6	6	6

Fig. IV

5	3	3	3	1	1	0	0	6	6	6	4
5	7	7	7	1	1	0	0	7	7	7	4
5	5	5	5	1	1	0	0	4	4	4	4
2	0	0	0	1	6	6	6	3	3	3	5
2	3	3	3	1	2	2	2	2	2	2	5
2	4	4	4	1	7	7	7	6	6	6	5

Fig. V

2	7	4	4	4	3	3	3	4	5	5	5	1	1	1	3	3	3
2	7	3	3	3	2	2	2	4	7	7	7	2	5	0	0	0	6
2	7	5	5	5	6	6	6	4	0	0	0	2	5	4	4	4	6
1	1	1	0	0	0	1	1	1	6	6	6	2	5	7	7	7	6

Fig. VI.

3	4	4	4	2	2	2	2	1	3	3	3	2	6	6	6	4	7	4	4	4	5	0	7
3	6	6	6	2	5	5	5	1	0	0	0	2	0	0	0	4	7	3	3	3	5	0	7
3	1	1	1	2	7	7	7	1	5	5	5	2	1	1	1	4	7	6	6	6	5	0	7

Fig. VII.

6	3
6	3
6	3
0	5
0	5
0	5
4	1
4	1
4	1
2	1
2	1
2	1
3	0
3	0
3	0
1	7
1	7
1	7
6	3
6	3
6	3
4	4
4	4
4	4
7	5
7	5
7	5
7	6
7	6
7	6
2	2
2	2
2	2
5	0
5	0
5	0

Fig. VIII.

3	3	3	2	2	2	6	6	6
3	3	3	0	0	0	1	1	1
4	5							
4	5							
4	5							
0	6							
0	6							
0	6							
7	7	7	2	2	2			
1	1	1	5	5	5			
6	3							
6	3							
6	3							
4	7							
4	7							
4	7							
1	1	1	2	2	2	4	4	4
7	7	7	5	5	5	0	0	0

Fig. IX.

0	3									7	5
0	3									7	5
0	3									7	5
2	1									6	0
2	1									6	0
2	1									6	0
6	6	6	5	5	5	4	4	4	3	3	3
7	7	7	3	3	3	2	2	2	7	7	7
1	5									4	0
1	5									4	0
1	5									4	0
4	2									6	1
4	2									6	1
4	2									6	1

Fig. X.

0	0	1	1	1	6	6	6	0	0	0	3	3	3	7	1
0	0	5	5	5	2	2	2	4	4	4	6	6	6	7	1
0	0													7	1
7	2													2	4
7	2	1	1	1	7	7	7	5	5	5	6	6	6	2	4
7	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	3	3	3	2	4

Fig. XI

2	2	2	5	5	5	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7	4
2	2	2	0	0	0	4	4	4	2	2	2	3	3	3	7	4
7	6														7	4
7	6	1	1	1	7	7	7	5	5	5	6	6	6	6	6	6
7	6	3	3	3	4	4	4	5	5	5	3	3	3	0	0	0

Fig. XII.

2	4	6	6	6	0	6	7	7	7	4	3
2	4	3	3	3	0	6	1	1	1	4	3
2	4				0	6				4	3
7	0				0	2				4	2
7	0				0	2				4	2
7	0				0	2				4	2
5	5	5	1	1	1	1	1	1	5	5	5
5	5	5	3	3	3	7	7	7	6	6	6

Fig. XIII.

6	3	3	3	1	1	1	0	0	0	7	7	7	0
6	5	4	4	4	6	3	3	5	5	5	5	1	0
6	5				6	3	3	5				1	0
1	5				6	3	3	5				1	6
1	2	2	2	7	7	7	2	2	2	2	2	2	6
1	0	0	0	4	4	4	7	7	7	4	4	4	6

Fig. XIV.

5	4	4	4	3	3	3	1	1	1	3	3	3	0
5	0	0	0	6	5	0	0	0	1	1	1	2	0
5	2			6	5			7	4			2	0
4	2			6	5			7	4			2	2
4	2	7	7	7	1	1	1	7	4	6	6	6	2
4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	3	3	3	2

Fig. XV.

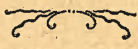
5	5	5	1	1	1	4	4	4	3	3	3	0	0	0
0	2	6	1	1	1	7		6	2	2	2	7	5	3
0	2	6	3	3	3	7		6	4	4	4	7	5	3
0	2	6	0	0	0	7		6	5	5	5	7	5	3
1	1	1	4	4	4	2	2	2	7	7	7	6	6	6

Fig. XVI.

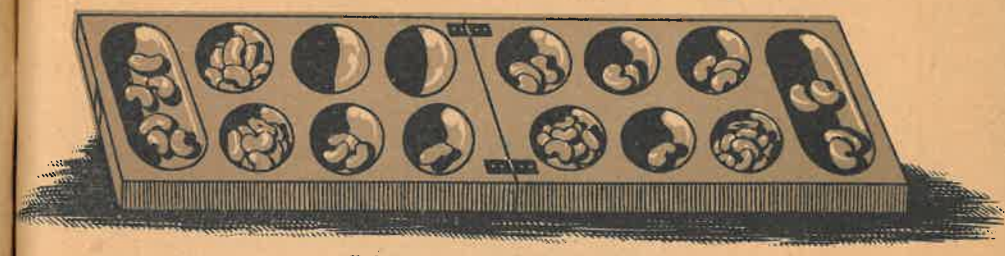
7	6	6	6	2	2	2	5	7	5	6
7	0	0	0	3	3	3	5	7	5	6
7	2	2	2	0	0	0	5	7	5	6
2	2	2						4	4	4
4	1	1	1	3	6	1	1	1	0	4
4	7	7	7	3	6	5	5	5	0	4
4	3	3	3	3	6	1	1	1	0	4

Fig. XVII.

4	0	0	0	1	1	1	3	3	3	7	7	7	2	2	2	4
4	7	7	7	6	6	6	0	0	0	5	5	5	1	1	1	4
4																4
5																6
5	2	2	2	3	3	3	4	4	4	1	1	1	7	7	7	6
5	6	6	6	3	3	3	5	5	5	2	2	2	0	0	0	6



Kardis oder Bohnenspiel.



Gesetzlich geschützt Nr. 188553.

Das Bohnenspiel, dieses uralte, höchst originelle und interessante, völlig in Vergessenheit geratene Brettspiel, habe ich auf einer Besuchsreise in den baltischen Provinzen bei Herrn Baron von Stackelberg 1908 in Kardis wieder entdeckt. Der Schah von Persien hatte vor über 100 Jahren der Kaiserin Katharina II. von Rußland ein Bohnenspiel zum Geschenk gemacht, und nach Kardis war eine Dublette davon gekommen. Genau nach dem Muster in Kardis habe ich unser Bohnenspiel anfertigen lassen.

Das Bohnenspiel besteht, wie aus der obigen Abbildung ersichtlich ist, aus einem sauber gearbeiteten Spielbrett mit 2×6 sich gegenüberliegenden, eingearbeiteten Bohnenschalen und je einer Gewinnmulde zur rechten Hand der beiden Bohnenspieler. Zu dem Spielbrett gehören 2×36 Bohnen, die von jedem der Spieler zu Anfang des Spiels zu sechsen in jede seiner sechs Bohnenschalen abgezählt werden.

Die Aufgabe der Spieler besteht darin, so geschickt den Inhalt ihrer Schalen zu räumen, daß beim Auszählen der Bohnen rechts herum über die eignen und die Schalen des Gegners hinweg möglichst viele Zweier oder Vierer oder Sechser in eigenen oder gegnerischen Schalen ohne Unterbrechung zu liegen kommen und dann als Gewinn von dem Betreffenden in seine Gewinnmulde eingeheimst werden.

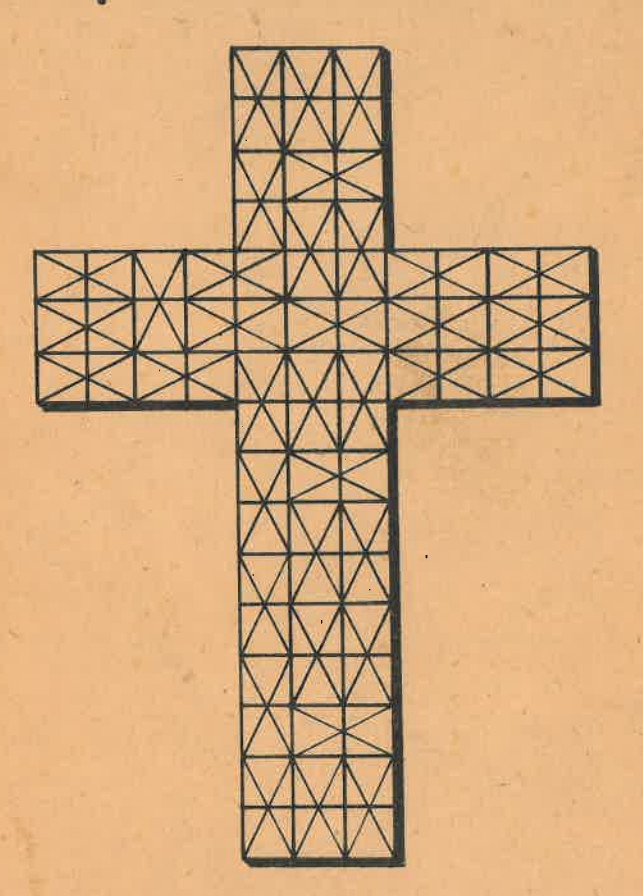
Das Bohnenspiel ist in dem Verlage der Züllchower Anstalten in Züllchow bei Stettin erschienen und kostet den heutigen Verhältnissen entsprechend ℳ 30.—.

Fritz Jahn.

Schlüssel

zum

Kreuz auf der Vorderseite



Dominosa-Terzettspiel:

Drei gleiche Zahlen liegen senkrecht oder wagerecht nebeneinander.

Druck von Ernst Gentzensohn-Stettin.